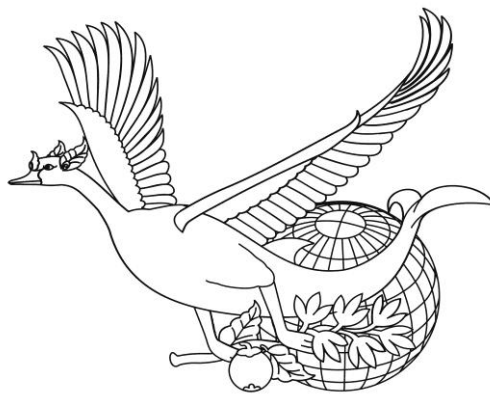


**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
KELOMPOK TEMATIK**

**PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI
TEKNOLOGI CETAK SARING UNTUK PEMBUATAN SOUVENIR
SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUNJUNGAN WISATAWAN
DI DESA WISATA BETISREJO, SRAGEN**



Oleh :

**Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds
NIP. 197104191999031002**

**Agus Sutedjo, S.Sn., M.Sn
NIP. 196904032005011002**

**Drs. Muji Soewasta, M.Sn
NIP. 19531224 198610 1 001**

Dibiayai DIPA ISI Surakarta

Nomor : SP DIPA-042.01.2.400903/2016 tanggal 7 Desember 2015

Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan

Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi

Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan PPM Tematik Kelompok

Tahun Anggaran 2016 Nomor : 4238B/IT6.1/PM/2016 tanggal 16 Mei 2016

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2016**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pemberdayaan Masyarakat Melalui Teknologi Cetak Saring Untuk Pembuatan Souvenir Sebagai Upaya Peningkatan Kunjungan Wisatawan di Desa Wisata Betsrejo, Sragen
2. Mitra Program : Desa Wisata Betsrejo, Sambirejo, Kabupaten Sragen
3. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds
 - b. NIDN : 0019047102
 - c. NIP : 197104191999031002
 - d. Jabatan/Golongan : Lektor/III d
 - e. Jurusan/Program Studi : Desain/Desain Komunikasi Visual
 - f. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta
 - g. Bidang Keahlian : Ilustrasi Terapan
 - h. Alamat Kantor/Telp/Faks/Surel : Jl. Ki Hajar Dewantara 19, Ketingan, Surakarta, Telp. (0271) 647658, Fax. 646175 Email : direct@isi-ska.ac.id
 - i. Alamat Rumah/Telp/Faks/Surel : Perum Solo Elok Jl. Arjuna I B-42 Rt. 04/Rw. 07 Mojosongo Jebres, Surakarta 57627
4. Anggota Tim Pengusul
 - a. Jumlah Anggota : Dosen 2 orang
 - b. Nama Anggota I/bidang keahlian : Drs. Muji Soewasta, M.Sn/Fotografi
 - c. NIP : 19531224198610 1001
 - d. Nama Anggota II/bidang keahlian : Agus Sutedjo, S.Sn, M.Sn/Desain Identitas Korporat
 - e. NIP : 196904032005011002
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra (Desa/Kecamatan) : Sambirejo
 - b. Kabupaten/Kota : Sragen
 - c. Propinsi : Jawa Tengah
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 25 Km
6. Luaran yang dihasilkan : Keterampilan teknologi cetak saring (sablon)
: Modul pelatihan dan pengadaan peralatan dan bahan
: Artikel yang siap muat di jurnal ilmiah
7. Jangka waktu pelaksanaan : 6 Bulan
8. Biaya Total : Rp. 25.000.000,-
- Dikti : Rp. 25.000.000,-

Mengetahui,

Dekan FSRD ISI Surakarta

Surakarta, 9 November 2016

Ketua Tim Pengusul

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn
NIP. 197111102003121001

Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds
NIP. 197104191999031002

Menyetujui,
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. R.M. Pramutomo. M.Hum
NIP. 196810121995021001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	
HALAMAN PENGESAHAN	ii	
DAFTAR ISI.....	iii	
RINGKASAN	iv	
DAFTAR GAMBAR	v	
 BAB I PENDAHULUAN		
A. Kondisi Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo Sragen	1	
B. Permasalahan Mitra	10	
 BAB II METODOLOGI		
A. Solusi Yang Ditawarkan.....	11	
B. Target Luaran	12	
 BAB III LAPORAN PELAKSANAAN		14
A. Metode dan Pelaksanaan	14	
 BAB IV KESIMPULAN		19
A. Kesimpulan	19	
 DAFTAR PUSTAKA		20
 LAMPIRAN		21

ABSTRAK

Kawasan desa yang memiliki daya tarik terhadap wisatawan lokal, maupun luar negeri yang mengunjungi kawasan tersebut setidaknya dapat memberikan kenyamanan bagi para wisatawan, seperti halnya infrastruktur yang bagus (jalan), dan ketersediaan transportasi, sehingga lebih mempermudah para wisatawan mengunjungi tempat-tempat wisata yang ada di desa-desa. Fasilitas-fasilitas yang seyogyanya ada di suatu kawasan desa wisata antara lain: sarana transportasi, telekomunikasi, kesehatan, dan akomodasi. Tidak kalah pentingnya, aspek pengadaan souvenir (cinderamata) sebagai media buah tangan juga perlu dipikirkan, selain juga untuk media promosi yang efektif.

Wilayah Kabupaten Sragen yang mempunyai potensi baik dari aspek sumber daya alam dan sumber daya manusia sangat mendukung bidang kepariwisataan. Potensi desa wisata di Kabupaten Sragen tersebar diberbagai wilayah, salah satunya di wilayah Kecamatan Sambirejo. Desa Wisata Betisrejo berada di lokasi yang strategis dengan berada di jalur koneksitas dengan obyek wisata yang ada di wilayah Solo raya, dimana lokasi tersebut dekat dengan wilayah Museum Sangiran, desa Wisata Batik Kliwonan dan Pilang (Masaran), berada dekat dengan Candi Suku dan Cetho dan Tawangmangu. Betisrejo merupakan akronim dari nama tiga desa di wilayah Kecamatan Sambirejo, Kabupaten Sragen, yakni : JamBEyan; JeTIS; dan SukoREJO. Desa Wisata Betisrejo terletak 20 km sebelah selatan pusat kabupaten Sragen, tepatnya di sisi utara kaki Gunung Lawu. Betisrejo merupakan Desa Wisata bercorak agro dan banyak lokasi yang menarik dikunjungi.

Salah satu daya tarik sebuah tujuan wisata, maka keberadaan souvenir (cinderamata) sangat penting. Souvenir berfungsi selain sebagai buah tangan, juga berfungsi sebagai media promosi yang efektif. Souvenir bergam media, salah satunya melalui diproduksi teknologi cetak saring. Pelatihan ketrampilan teknologi cetak saring (sablon) bagi masyarakat yang akan memberi keterampilan (*skill*) di bidang ketrampilan teknologi cetak saring tingkat dasar. Alasan pemilihan pelatihan ketrampilan teknologi cetak saring bahwa teknologi tepat guna tersebut telah berkembang menjadi prospek yang menjanjikan di bidang industri kreatif yang banyak mencetak wirausahawan sekaligus menjadi salah satu andalan pendukung di bidang ekonomi kreatif yang sedang digalakkan oleh pemerintah Indonesia sekarang ini, khususnya mendukung Desa Wisata Betisrejo.

Terdapat dua aspek kendala permasalahan dari masyarakat mitra, yaitu : masih minimnya aksesibilitas akan pelatihan keterampilan ketrampilan teknologi cetak saring dalam membuat souvenir dalam kegiatan untuk meningkatkan ketrampilan, sekaligus mendukung program pemerintah untuk mencetak wirausahawan yang baru. Selain hal tersebut masih kurangnya perhatian masyarakat dan pemerintah sehingga pelatihan untuk meningkatkan *skill* dirasa masih minim bagi pengelola desa wisata untuk meningkatkan pengembangan obyek wisata tersebut. Permasalahan yang lainnya, adanya kendala media, materi dan teknik pelatihan yang belum disesuaikan dengan karakteristik peserta pelatihan karena disebabkan oleh belum adanya lembaga formal maupun non formal (lembaga pelatihan keterampilan teknologi cetak saring yang menyediakan media dan materi yang sesuai dengan masyarakat di Desa Wisata Betisrejo. Melalui model pelatihan yang menggabungkan antara teori dan praktek dengan media pembelajaran yang dikemas dengan menarik, sehingga materi pelatihan dapat diterima oleh peserta sebagai mitra program pengabdian pada masyarakat.

Keywords : *Desa Wisata Betisrejo, keterampilan teknologi cetak saring, pemberdayaan masyarakat, dan souvenir.*

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Koneksitas Desa Wisata Betisrejo dengan Daya Tarik Wisata di Daerah Lain di Wilayah Solo Raya	2
Gambar 2. Atraksi Seni Reog di Desa Wisata Betisrejo.....	3
Gambar 3. Wisatawan Berkeliling Naik Sepeda di Desa Sukorejo.....	4
Gambar 4. Obyek Air Terjun Watu Ijo di Desa Jetis.....	5
Gambar 5. Atraksi Menanam Padi Area Persawahan di Desa Jetis	6
Gambar 6. Arena Bermain di Sawah untuk Anak di Desa Wisata Betisrejo.....	7



BAB I PENDAHULUAN

A. Analisa Situasi Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Kabupaten Sragen

Indonesia adalah negara kepulauan yang sangat besar, yang dihuni oleh bermacam-macam ras, suku, dan etnis yang berbeda-beda. Masing-masing daerah tersebut memiliki keunggulan sendiri-sendiri termasuk potensi alamnya. Hal ini tentunya sangat menguntungkan dalam bidang kepariwisataan. Dengan banyaknya potensi alam yang dimiliki tersebut akan menarik banyak wisatawan asing untuk berkunjung ke Indonesia dan akan memberikan keuntungan tersendiri bagi negara.

Seluruh jenis pariwisata yang ada di dunia ini dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu : culture, nature, dan adventure. Culture melingkupi seluruh hasil cipta daya manusia seperti seni (teater, tarian, musik) crafts, festival, museum, arsitektur, agama, kesehatan dan lain-lain. Nature diturisme dipandang sebagai segala macam aktivitas yang berhubungan dengan alam. Jenis adventure yang bersifat lebih personal, dimana terdapat penggabungan antara culture dan nature, namun ditambahkan dengan sisi tantangan dan petualangan.¹

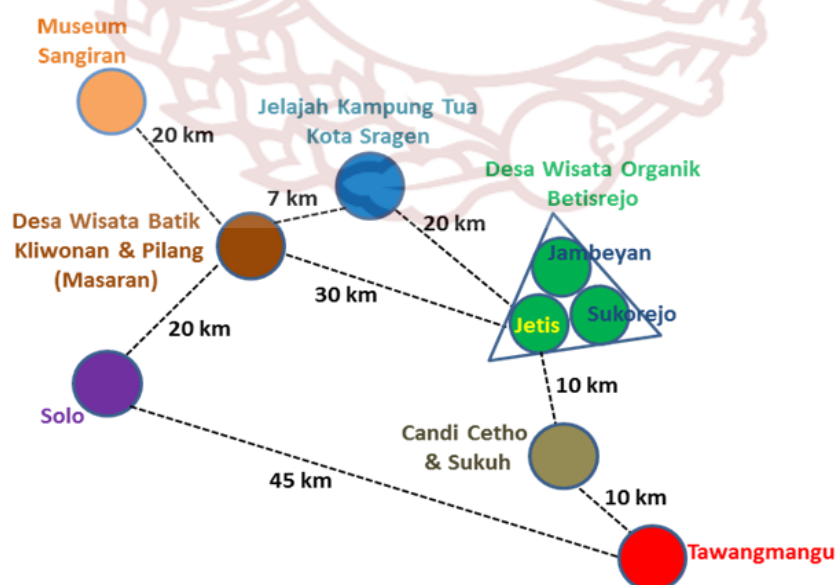
Wilayah perdesaan yang ada di Indonesia tidak luput dari banyaknya kawasan wisata yang dapat dikembangkan untuk membangkitkan ekonomi masyarakat perdesaan itu sendiri, dalam hal ini wilayah Indonesia sangat menyakinkan untuk mewujudkan wilayah perdesaan yang memiliki daya tarik tersendiri terhadap kawasan wisata yang di miliki di beberapa wilayah yang ada di Indonesia yang dapat dikembangkan sebagai desa wisata. Kawasan desa yang memiliki daya Tarik terhadap wisatawan lokal, maupun non-lokal yang mengunjungi kawasan tersebut setidaknya dapat memberikan kenyamanan bagi para wisatawan, seperti halnya infrastruktur yang bagus (jalan), dan ketersediaan transportasi, sehingga lebih mempermudah para wisatawan mengunjungi tempat-tempat wisata yang ada di desa-desa, baik itu di desa yang pedalaman maupun tidak. Sehingga perlu mengembangkan perencanaan yang akan membangun desa menjadi desa wisata.

“Desa wisata” biasanya berupa kawasan pedesaan yang memiliki beberapa karakteristik khusus yang layak untuk menjadi daerah tujuan wisata. Di kawasan ini, penduduknya masih memiliki tradisi dan budaya yang relatif masih asli. Selain itu, beberapa faktor pendukung seperti makanan khas, sistem pertanian dan sistem sosial turut mewarnai sebuah kawasan desa wisata.

¹ Sapta Nirwandar,., *Building WOW, Indonesia Tourism and Creative Industry*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 2014, h. 157

Di luar faktor-faktor tersebut, sumberdaya alam alam dan lingkungan alam yang masih asli dan terjaga merupakan salah satu faktor penting dari sebuah kawasan desa wisata. Selain berbagai keunikan tersebut, kawasan desa wisata juga dipersyaratkan memiliki berbagai fasilitas untuk menunjangnya sebagai kawasan tujuan wisata. Berbagai fasilitas ini akan memudahkan para pengunjung desa wisata dalam melakukan kegiatan wisata. Fasilitas-fasilitas yang seyogyanya ada di suatu kawasan desa wisata antara lain: sarana transportasi, telekomunikasi, kesehatan, dan akomodasi. Khusus untuk sarana akomodasi, desa wisata dapat menyediakan sarana penginapan berupa pondok-pondok wisata (*home stay*) sehingga para pengunjung dapat merasakan suasana pedesaan yang masih asli. Desa wisata merupakan suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.

Betisrejo merupakan akronim dari nama tiga desa di wilayah Kecamatan Sambirejo, Kabupaten Sragen, yakni : JamBEyan; JeTIS; dan SukoREJO. Desa Wisata Betisrejo terletak 20 km sebelah selatan pusat kabupaten Sragen, tepatnya di sisi utara kaki Gunung Lawu. Ketinggian Betisrejo antara 350-450m di atas permukaan laut dan berhawa sejuk, yakni antara 20°C- 28°C. Betisrejo merupakan Desa Wisata bercorak agro dan banyak lokasi yang menarik dikunjungi. Pengunjung yang ingin singgah lebih lama dapat menginap di *homestay* yang disediakan warga. Di Desa Wisata Betisrejo telah terdapat 25 *homestay* di Desa Jetis dan 30 *homestay* di Desa Sukorejo. Dimana tiap *homestay* rata-rata memiliki 2 hingga 4 kamar.



Gambar 1. Koneksitas Desa Wisata Betisrejo dengan Daya Tarik Wisata di Daerah Lain di Wilayah Solo Raya

Sumber : Dispora Kabupaten Sragen (2015)

Desa Wisata Betisrejo berada di lokasi yang strategis dengan berada di jalur konksitas dengan obyek wisata yang ada di wilayah Solo raya, dimana lokasi tersebut dekat dengan wilayah Museum Sangiran, desa Wisata Batik Kliwonan dan Pilang (Masaran), berada dekat dengan Candi Suku dan Cetho dan Tawangmangu.

Wilayah Desa Wisata Betisrejo dapata ditempuh dari berbagai arah dan beragam jenis alat transportasi, seperti dijelaskan di bawah ini :

- a. Berjarak 20 km di sebelah selatan pusat kota Sragen (30 menit berkendara mikro bus/ mobil pribadi).
- b. Berjarak 10 km di sebelah utara Candi Cetho, Candi Suku Karanganyar (30 menit berkendara mikro bus/ mobil pribadi) serta 20 km di utara Tawangmangu
- c. Rute mikro bus: Terminal Pasar Kota Sragen - Terminal Pilangsari - Sambirejo - Jetis – Balong Pergi Pulang (beroperasi jam 24.00 hingga 15.00 WIB)
- d. Jalan aspal hotmix lebar 4-6 m dan dapat dilalui bus pariwisata ukuran besar.

Potensi yang ada di Desa Wisata Betisrejo, cukup beragam baik dari pertanian, permainan, kuliner, maupun seni pertunjukan lokal. Atraksi yang bisa dinikmati dengan menonton atraksi kesenian lokal, seperti : bambu gila, kuda lumping, reog, koreografi pencak silat, macapatan, dan fragmen bocah.



Gambar 2. Atraksi Seni Reog di Desa Wisata Betisrejo
Sumber : Dok. Nanang, 2015

1. Kondisi dan Potensi Desa Sukorejo

Sepanjang jalan pedesaan, pengunjung akan disuguhi keindahan panorama alam bernuansa agraris. Di Sukorejo dapat ditemui tata letak persawahan terasiring mirip di Pulau Bali. Menurut cerita sesepuh desa, pola terasiring ini muncul pertama kali pada masa pemerintahan KGPA Mangkunegara IV (1853-1881) yang menitahkan para petani untuk mengadopsi tata letak persawahan khas Pulau Dewata.

Sebagian petani di Sukorejo telah mengembangkan cara bertani organik sejak tahun 2001 dan menjadi produsen terbesar beras organik di Jawa Tengah. Di sini, pengunjung dapat mengamati proses bertani padi secara organik, serta diperbolehkan membeli langsung di lokasi langsung. Dari arah sebuah dataran tinggi, tampak aliran sungai menganak ular di dasar lembah. Pengunjung yang tergoda boleh bermain air di bagian sungai yang dangkal. Oleh warga Sukorejo, arah alir sebuah anak sungai sengaja disudet untuk mengisi kolam renang Telaga Bandut. Kolam renang ini dibangun khusus untuk anak-anak.

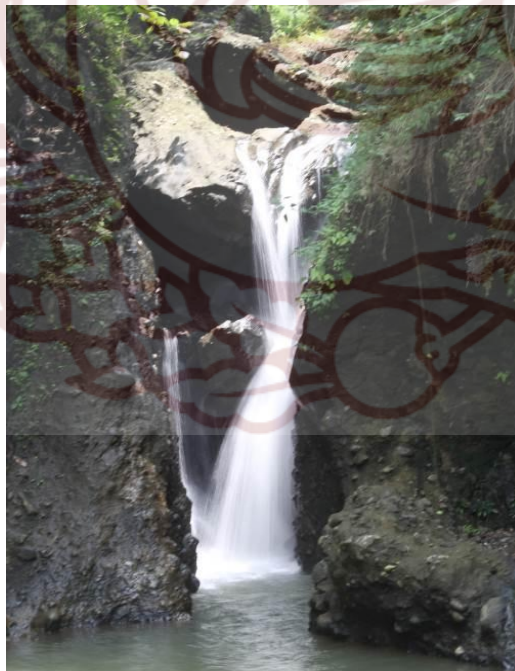


Gambar 3. Wisatawan Berkeliling Naik Sepeda di Desa Sukorejo
Sumber : Dok. Nanang, 2015

Potensi yang diunggulkan di Desa Jetisrejo berupa kegiatan, yaitu belajar bertani padi secara organik dan membuat pupuk dan pestisida organik, selain itu obyek wisata alam dengan menikmati pemandangan alam dan *outbond*, antara lain : game lumpur, game air di kolam renang Telaga Bandut Sukorejo, berhanyut dengan ban (*raft tire/ tubing*) di Sungai Sawur, dan bersepeda keliling desa (*fun bike*).

2. Kondisi dan Potensi Desa Jetis

Potensi di Desa Jetis berupa perkebunan dan pertanian yang berbasis tanaman organik. Seperti di Dukuh Toro, Desa Jetis banyak perkebunan sayuran dan buah-buahan, seperti : durian, salak, rambutan, mangga, atau buah naga. Lokasi yang bisa dikunjungi untuk melepas lelah yang dinamakan Griya Sehat Mbah Miyono, lokasi ini adalah area pertanian terpadu (*mix farming*). Mbah Miyono sudah biasa didatangi pengunjung untuk belajar berkebun dan berternak secara organik, membuat pupuk, pestisida, bertanam buah dalam pot (*tabulampot*) secara organik dapat dipelajari di sini. Disini juga bisa dilatih untuk membuat dan belajar meracik ‘jamu KB untuk Tikus’. Ramuan ini memang tidak mematikan, tapi ampuh memandulkan tikus sehingga tak mampu membuat koloni. Tak jauh dari ‘Griya Sehat Mbah Miyono’, terdapat mata air Sendang Panguripan di Dukuh Sambilenguk. Kolam pemandian air panas ini berada di tepi hutan Suaka Margasatwa Alas Tunggungan. Lokasi ini sudah sering digunakan sebagai arena outbond. Selain outbond, aktivitas yang dapat dilakukan antara lain: berkemah; jelajah hutan (*jungle tracking*); bersepeda berkeliling desa (*fun bike*); berhanyut di sungai Tohpati dengan ban (*raft tire/ tubing*). Potensi alam lainnya, berupa air terjun Watu Ijo di hulu Sungai Teleng.



Gambar 4. Obyek Air Terjun Watu Ijo di Desa Jetis
Sumber : Dok. Nanang, 2015

Lebih ke hilir, tergeletak sejumlah batu pipih (Watu Pipih) raksasa seukuran meja pingpong. Lokasi ini berjarak hanya sepelemparan batu dari Sendang Panguripan. Penampang

atas batu pipih sedikit terendam di bawah permukaan kali, sehingga air masih bisa lewat cukup deras di atasnya sehingga wisatawan bisa merebahkan dan telentang di atas batu pipih ini.



Gambar 5. Atraksi Menanam Padi Area Persawahan di Desa Jetis
Sumber : Dok. Bening, 2015

Wisata kuliner sudah disediakan oleh warga telah sedia jajanan khas Desa Jetis, seperti : tahu-tempe bacem, pisang bakar (*owol*), dan jadah bakar atau pilih menu yang lebih berat, seperti ikan bakar dengan sambal lalapan, nasi gundangan, nasi pecel, sayur trancam, sayur lodeh, dan lain sebagainya dengan minuman buah kelapa muda atau wedang jahe.

Aktivitas wisata utama yang ada di Desa Jetis, berupa :

- a. Berkebun organik di *mix farming* Griya Sehat Mbah Miyono, anatara lain : Mempelajari pembuatan pupuk organik dan pestisida, mempelajari pembuatan Jamu KB untuk tikus, dan praktek berkebun di polibag atau tanaman buah dalam pot (*tabulapot*).
- b. Bertani di sawah: menabur pupuk, menanam padi, mengoperasikan traktor sawah (opsional)
- c. Menyadap pohon karet
- d. Memerah Susu Kambing Ettawa
- e. Belanja sayur mayur/ buah dan ikan air deras langsung dari petani
- f. Menikmati air terjun Watu Ijo dan pijat air deras Watu Pipih
- g. Wisata *outbond* : bermain *game* di area sawah, bermain *game* air di Sendang Panguripan Air Panas dan Watu Ijo Sambilenguk-Jetis, mencari jejak (*rally*), jelajah

kampung (*kampung tracking*) dengan jalan kaki atau bersepeda, Jelajah hutan (*jungle tracking*) dengan berjalan kaki atau bersepeda, berhanyut dengan ban (*raft tire/ tubing*) di sungai Jetis.

h. Berkemah

i. Mengamati satwa landak di Suaka Margasatwa Alas Tunggangan di Desa Jetis dan mengenal botani hutan (opsional).



Gambar 6. Arena Bermain di Sawah untuk Anak di Desa Wisata Betisrejo
Sumber : Dok. Bening, 2015

3. Kondisi dan Potensi Desa Jambeyan

Desa Jambeyan dikenal sebagai sentra camilan berbahan baku singkong. Sedikitnya terdapat 21 industri rumah tangga yang mengolah kripik, gethuk, dan tape. Kripik berbahan singkong khas Jambeyan dikenal dengan nama Trowolo. Cara membuatnya berbeda dengan kripik singkong biasa. Trowolo dibuat dari singkong yang digiling menjadi adonan lembut. Adonan kemudian dibumbui, diiris tipis, dikeringkan, dan digoreng.

Selain itu beberapa keluarga juga memproduksi tahu dan tempe. Anda yang tergilagila pada pengobatan alternatif singgahlah ke klinik terapi sengat lebah dan depot jamu milik Mas Kabul. Letaknya di Dukuh Gamping Jambeyan. Tak jauh dari Depot Jamu ‘Mas Kabul, terdapat situs bersejarah Makam Joko Budug yang memiliki nisan sepanjang 8 meter.

Menurut hikayat, Joko Budug adalah pemuda sakti yang membangun terowongan air raksasa. Terowongan seukuran dua manusia dewasa ini menyudet Sungai Sawur, menembus bukit batu dan dialirkan menuju perkebunan pisang milik bangsawan lokal. Joko Budug mengerjakannya seorang diri dan hanya beralatkan pelepah pisang untuk melubangi bukit.

Reruntuhan terowongan air masih dapat disaksikan, namun kebun pisang sudah tak ditemukan bekasnya. Di dekat terowongan air tergeletak batu dengan relief tapak kaki yang diyakini sebagai jejak Joko Budug. Aktivitas wisata utama yang ada di Desa Jambeyan, berupa :

- a. Wisata ziarah dan sejarah situs makam Joko Budug.
- b. Melihat proses pembuatan kripik trowolo, getuk, tape, tahu, tempe, dan criping singkong.
- c. Terapi sengat lebah dan meracik jamu sederhana di depot Mas Kabul .
- d. Menikmati senja di Telaga Bayut.

Alasan pemilihan pelatihan sablon konveksi khususnya untuk souvenir tidak dapat dipisahkan dengan teknologi sablon (cetak saring), disebabkan selain mutu desain visualnya dan kenyamanannya, souvenir berbasis konveksi (kain/t-shirt) bergantung pula kepada kualitas teknik sablon. Selain itu, perkembangan jasa sablon telah tumbuh dengan pesatnya sekaligus menjadi salah satu bidang industri kreatif yang sedang digalakkan oleh pemerintah Indonesia sekarang ini. Banyak industri kecil yang menyasar produk sablon t-shirt dengan beragam aspek baik dari segmentasi, desain visualnya, teknik dan bahan t-shirt yang bervariasi, seperti contoh : C59 dari Bandung, Joger dari Bali, Dagadu dari Yogyakarta, serta banyak daerah lain yang mempunyai segmentasi dengan mengangkat budaya lokal setempat untuk diangkat menjadi souvenir berupa t-shirt.

Sablon sendiri pada dasarnya adalah kerja mencetak. Secara umum sablon kemudian dikenal sebagai bagian dari cetak grafis. Media cetak grafis sendiri bermakna penggandaan citra. Sebelum kata cetak mempunyai makna, seni simbol yang diperbanyak, dibuat satu persatu, bagian demi bagian : *peng-line-art-an*, pewarnaan, *finsiing* dengan *lettering*.²

Pelatihan teknik cetak saring bagi warga desa dan pengelola desa wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen dilandasi alasan bahwa masih minimnya pelatihan baik formal maupun informal untuk memberdayakan masyarakat, teknik cetak saring tidak memerlukan modal yang besar, tidak memerlukan tempat yang luas, serta masih luas pangsa pasar yang membutuhkan jasa percetakan khususnya sablon (cetak saring) serta belum adanya souvenir khas di obyek desa wisata tersebut. Pelatihan yang mencoba diterapkan bagi masyarakat umum akan menitikberatkan aspek pengajaran sebagai unsur pokok dengan penggunaan aspek media pembelajaran yang tepat. Hal ini sesuai dengan pernyataan :

² Heru Granito. *Panduan Usaha Sablon T-Shirt* . Media Pressindo, Yogyakarta, 2008. h. 22

Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidaklah berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan sebenarnya. Sebagai contoh adalah model. Model sekalipun merupakan gambaran nyata dari objek dalam bentuk tiga dimensi tidak dapat dikatakan realistik sepenuhnya. Sungguhpun demikian model sebagai media pengajaran dapat memberi makna terhadap isi pesan dari keadaan yang sebenarnya.³

Melalui model pelatihan yang disesuaikan dengan karakter masyarakat di Desa Wisata Betsirejo sehingga materi pelatihan bisa diterima dengan tepat sehingga manfaat dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bisa meningkatkan perekonomian sekaligus mengembangkan desa wisata sebagai tujuan wisata yang favorit.

B. Permasalahan Mitra

Faktor penting keberadaan desa wisata adalah peran serta warga masyarakat dalam pengelolaan desa tersebut. Selain faktor tersebut, kawasan desa wisata juga dipersyaratkan memiliki berbagai fasilitas untuk menunjangnya sebagai kawasan tujuan wisata. Fasilitas-fasilitas yang seyogyanya ada di suatu kawasan desa wisata antara lain: sarana transportasi, telekomunikasi, kesehatan, dan akomodasi. Tidak kalah pentingnya, aspek pengadaan souvenir (cinderamata) sebagai media buah tangan juga perlu dipikirkan, selain juga untuk media promosi yang efektif. Berdasarkan observasi yang didapatkan dari kondisi mitra tersebut yaitu Desa Wisata Betsirejo, Sambirejo, Sragen dapat dijelaskan ke dalam tiga aspek permasalahan dari mitra, yaitu :

- a. Belum adanya souvenir (cinderamata) sebagai media kenang-kenangan dari Desa Wisata Betsirejo, Sambirejo, Sragen sehingga dapat berfungsi menjadi media promosi yang efektif.
- b. Masih minimnya aksesibilitas akan pelatihan keterampilan ketrampilan teknologi cetak saring dalam kegiatan untuk meningkatkan keterampilan yang bermanfaat bagi warga desa khususnya menunjang pengadaan souvenir ciri khas desa wisata. Selain hal tersebut masih kurangnya perhatian masyarakat dan pemerintah sehingga pelatihan-pelatihan atau peningkatan keterampilan dirasa masih kurang baik kepada warga desa pada umumnya dan pengelola desa wisata pada khususnya.
- c. Belum adanya media, metode, dan materi pelatihan yang sesuai dengan karakter peserta pelatihan yang disebabkan oleh belum ada lembaga formal maupun non formal

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo, Bandung . 2009.h. 9

(lembaga pelatihan keterampilan teknik saring untuk pembuatan souvenir) yang menyediakan sarana pelatihan yang memadai.

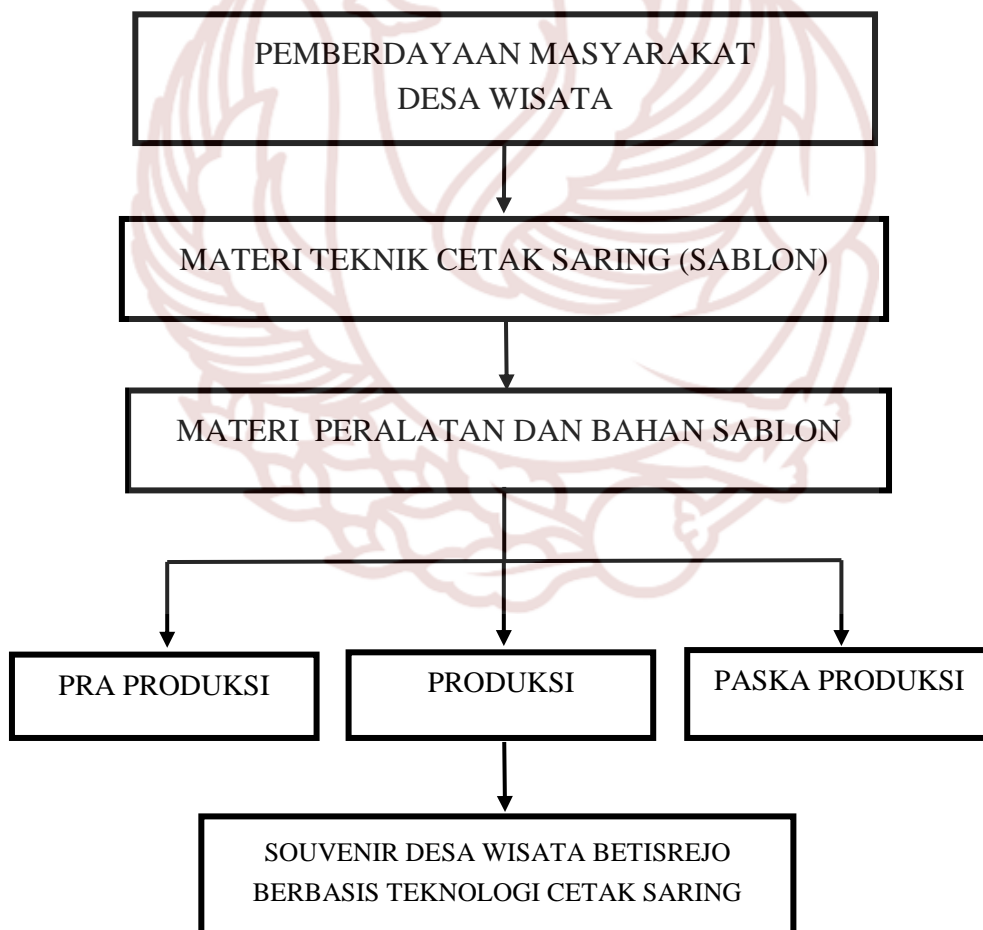


BAB II METODOLOGI

A. Solusi Yang Ditawarkan

Metode dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan teknologi cetak saring untuk souvenir desa wisata sebagai solusi yang ditawarkan akan mengutamakan keaktifan antara peserta dan mentor ditunjang dengan penggunaan media dan model pelatihan yang efektif dan efisien dengan bertujuan materi pelatihan dapat diterima oleh peserta pelatihan.

Pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan teknik cetak saring (sablon) ini bertujuan membekali peserta kemampuan tentang baik dari tahap pengenalan peralatan dan bahan sablon, merancang desain sablon secara sederhana, sampai produksi sablon jadi sebagai souvenir. Sebagai gambaran umum untuk menjelaskan tahapan ipteks yang akan ditransfer dari pelatihan ini dapat dilihat dari bagan dibawah ini :



Gambar 2. Bagan Pemberdayaan Masyarakat Desa Wisata melalui Pembuatan Souvenir dengan Teknologi Cetak Saring

Rencana kegiatan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pelatihan ketrampilan teknologi cetak saring untuk pembuatan souvenir memerlukan waktu pelaksanaan sekitar enam bulan dengan peserta dari warga di Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen sejumlah 10 orang peserta melalui beberapa tahapan kegiatan sejumlah 6 pertemuan, seperti yang tertera dalam tabel dibawah ini :

Tabel 2. Tahapan Materi Pelatihan Teknologi Cetak Saring (Sablon)

No.	Materi Pelatihan	Waktu Tatap Muka	Media Pembelajaran dan Metode
1.	Tahap dasar tentang teknologi cetak saring (sablon)	1 pertemuan	Modul dan Praktik
2.	Tahap pengenalan peralatan dan bahan proses teknologi cetak saring (sablon)	1 pertemuan	Modul dan Praktik
3.	Tahap proses teknologi cetak saring (sablon)	2 pertemuan	Modul dan Praktik
4.	Tahap produksi dari teknologi cetak saring (sablon) menjadi souvenir (cinderamata) desa wisata	2 pertemuan	Modul dan Praktik

Peranserta dari mitra dengan menyeleksi dan memberi motivasi sebagai peserta dengan diutamakan warga sekitar sekaligus pengelola Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen untuk dapat mengikuti pelatihan dari tahap awal sampai selesai sehingga bisa menerapkan semua materi yang diajarkan. Tindak lanjut dari pelatihan ini, adalah adanya lembaga baik formal maupun non formal yang terkait dapat ikut berperanserta dengan memberi fasilitas penunjang sehingga aspek keberlanjutan (*sustainability*) akan peningkatan kompetensi warga masyarakat dapat lebih ditingkatkan pelatihan-pelatihan lainnya sebagai upaya pengembangan desa wisata sehingga dapat lebih meningkatkan jumlah pengunjung.

B. Target Luaran

Pelatihan program pengabdian pada masyarakat dengan materi pelatihan ketrampilan teknologi cetak saring bagi anak berkonflik dengan hukum akan memberi luaran yaitu :

1. Keterampilan tentang ketrampilan teknologi cetak saring kepada warga masyarakat di Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen sehingga mempunyai ketrampilan tingkat dasar dan mampu berwirausaha mandiri untuk membuat souvenir desa wisata. Materi akan bersifat pratikal, dimana ketrampilan tersebut baik secara teknologi maupun produk jadinya mudah dijalankan sehingga diharapkan peserta dapat menerima dan dapat mengembangkan pelatihan tingkat dasar ini ke jenjang yang lebih lanjut.

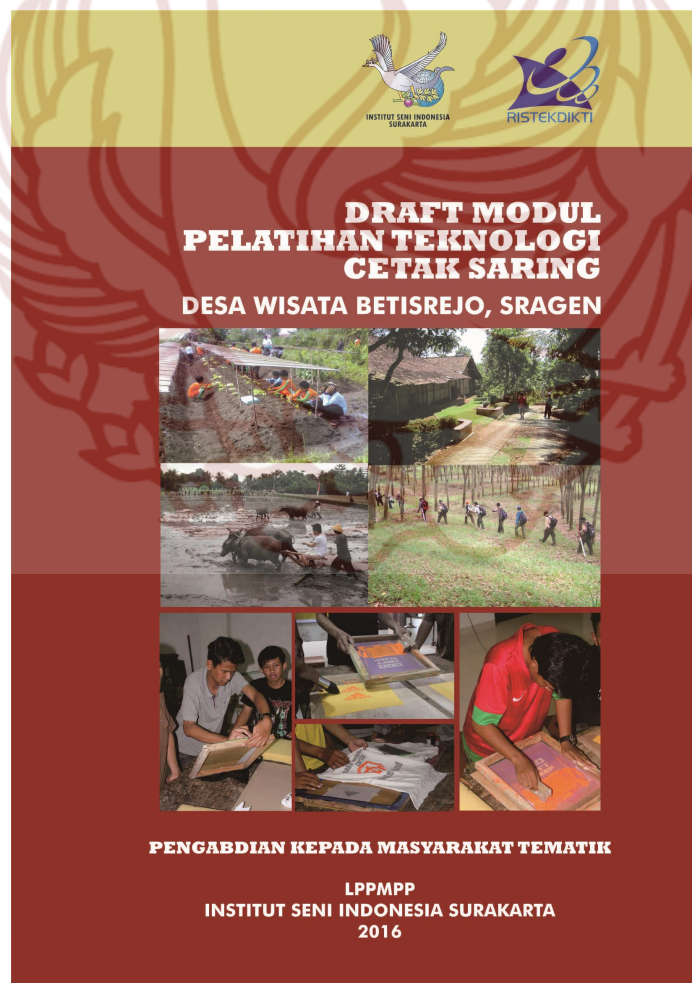
2. Rancangan desain souvenir desa wisata berupa alternatif desain yang mewakili ciri khas desa wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen. Rancangan desain souvenir berupa : desain kaos, tote bag, gantungan kunci, dompet, dan barang konveksi lainnya akan diterapkan dengan teknologi cetak saring (sablon) sehingga selain warga masyarakat bisa menerapkan teknik tersebut, juga dapat meningkatkan perekonomian melalui penjualan souvenir tersebut.
3. Modul pelatihan pelatihan ketrampilan teknologi cetak saring yang akan dikemas dan disusun lebih terprogram agar peserta lebih mudah menerapkan teknik sablon tingkat dasar, sehingga mereka dapat langsung mempraktekkan ketrampilan tersebut. Modul juga bisa digunakan peserta yang belum mendapat pelatihan sehingga ketrampilan teknologi cetak saring (sablon) dapat belajar secara mandiri.
4. Pengadaan alat-alat dan bahan teknik cetak saring ini akan dilakukan dikarenakan peralatan tersebut sebagai peralatan dasar yang harus disediakan agar kemampuan teknologi cetak saring (sablon) bisa langsung diterapkan sehingga selain menguasai teknologinya, juga bisa langsung berwirausaha di bidang sablon.
5. Artikel ilmiah yang siap muat dalam jurnal pengabdian kepada masyarakat agar bermanfaat sebagai publikasi dan pertanggungjawaban kepada masyarakat apa saja yang dihasilkan dalam proses perencanaan sampai pelaksanaan kegiatan, sehingga bisa memberi motivasi maupun menjadi inspirasi untuk mengembangkan lebih lanjut program pengabdian pada masyarakat di tingkat selanjutnya.

BAB III LAPORAN PELAKSANAAN

Pelaksanaan Pengabdian pada masyarakat kepada masyarakat pengelola Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen sudah dilaksanakan sebanyak 2 (dua) tatap muka pelatihan dari 6 (enam) tatap muka yang rencanakan. Tahapan pelatihan yang sudah dilaksanakan dapat dibagi menjadi dua bagian yang terdiri dari beberapa materi, yaitu:

1. Tahap Penyusunan Modul Panduan Pelatihan

Tahapan penyusunan modul pelatihan berdasarkan sumber referensi baik tertulis maupun visual dengan mengambil sumber baik dari buku, tutorial dan sumber internet. Penyusunan modul dirancang agar mudah dipahami dan dapat langsung diterapkan oleh peserta dari masyarakat pengelola Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen. Modul lebih diutamakan lebih dominan gambar atau foto yang berfungsi agar pelatihan yang bersifat teknologi tepat guna dapat diterima masyarakat awam.



Gambar 1. Modul Pelatihan Sablon
(Sumber : Dok Basnendar 2016)

2. Tahap Pengenalan Teknik Sablon Konveksi Secara Umum

Dalam tahapan ini hasil yang dicapai bahwa peserta pelatihan mendapat materi pengetahuan mengenai seputar teknik sablon secara umum, baik sejarah teknik sablon, istilah dan teknik yang berhubungan dengan sablon, prospek dan potensi dari ketrampilan sablon. Selain itu dari pelatihan selama 2 tatap muka didapat bahwa pelatihan dengan peserta dari Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen memang lebih mengutamakan pemberian materi melalui media demonstrasi dan menggunakan tayangan baik dua dimensi maupun audiovisual.

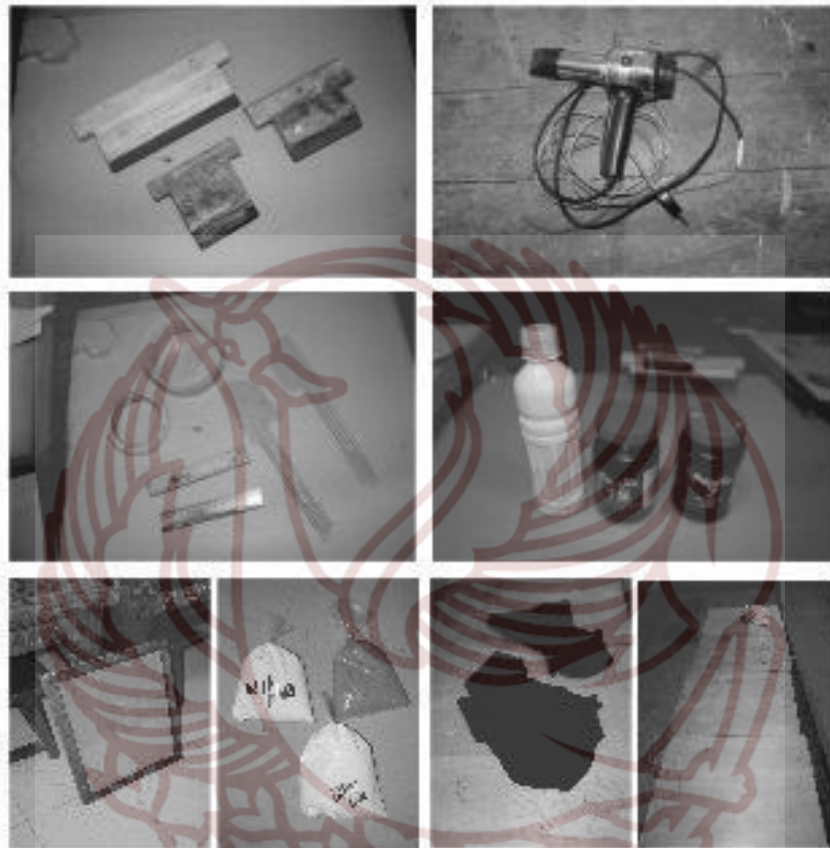


Gambar 2. Pengenalan Teknik Sablon Secara Umum
(Sumber : Dok Basnendar 2016)

Melalui media demonstrasi yang dapat menjelaskan mengenai ketrampilan teknik sablon dimana peserta akan langsung mengenal dan mengetahui apa saja materi yang diberikan walaupun tenaga penerjemah tetap diperlukan sebagai jembatan untuk hal-hal detil yang ditanyakan oleh peserta ataupun hal yang perlu dijelaskan lebih rinci dari materi pelatihan. Media tayangan audiovisual lebih diminati dikarenakan lebih menarik dan para peserta dapat melihat langsung materi dengan berulang-ulang mengenai ketrampilan sablon. Materi tersebut didapat dari unggahan dari internet.

3. Tahap Pengenalan Peralatan dan Bahan Sablon (Cetak Saring)

Dalam tahapan ini hasil yang dicapai dengan materi yang lebih detil mengenai peralatan dan bahan sablon, dimana peserta mengetahui fungsi dan kegunaan baik peralatan utama maupun peralatan pembantu teknik sablon, sedangkan materi bahan sablon, berupa bahan pewarna (cat) dan cairan kimia lainnya sebagai bahan pendukung teknik sablon.

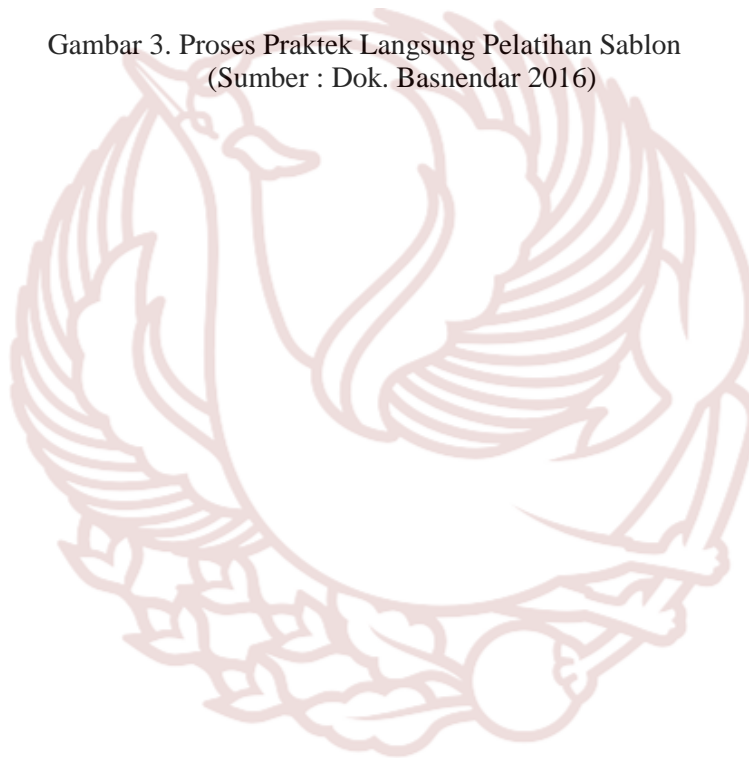


Gambar 2. Peralatan dan Bahan Teknik Pelatihan Sablon
(Sumber : Dok. Basnendar 2016)

Peserta bisa mengetahui akan manfaat dan cara pengoperasian peralatan dan bahan yang digunakan dalam ketrampilan tersebut, baik melalui tayangan presentasi maupun modul yang dibagikan. Metode demonstrasi tetap dominan dalam tahapan ini dikarenakan karakteristik pelatihan dengan metode praktek langsung. Aspek interaktif antara pemberi materi dan peserta yang dijembatani oleh penerjemah bahasa isyarat sangat diperlukan untuk memaksimalkan isi materi pelatihan.



Gambar 3. Proses Praktek Langsung Pelatihan Sablon
(Sumber : Dok. Basnendar 2016)



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat mengenai teknik sablon ini dapat berjalan dengan lancar dimana antara peserta dan tim fasilitator dapat terjalin kerjasama dengan baik selama proses pelatihan. Ketersediaan peralatan dan bahan yang diperlukan dalam pelatihan sablon yang dirasa cukup memadai, ditunjang dengan ruang maupun lokasi pelatihan, serta media pembelajaran baik berupa modul/*handout*, media presentasi baik berupa *software PowerPoint* maupun media audiovisual. Kesimpulan yang bisa diambil dari proses pelatihan ini adalah :

1. Pelatihan sablon berisi materi teknologi tepat guna menjadi wahana yang sangat dibutuhkan masyarakat umum, khususnya pengelola Desa Wisata Betsrejo, Sragen sebagai bekal untuk membuka wawasan yang bermanfaat nantinya.
2. Pemilihan media pembelajaran atau media pemberian materi pelatihan sangat berpengaruh bagi penerimaan materi yang diajarkan khususnya bagi warga masyarakat pengelola Desa Wisata Betsrejo, Sragen.
3. Diperlukan koordinasi antara *stakeholder* yang berkompeten terhadap pengembangan desa wisata, baik antara masyarakat, pemerintah maupun akademisi dalam memberi ketrampilan yang sejenis yang bermanfaat ke depannya bagi warga masyarakat pengelola Desa Wisata Betsrejo, Sragen.

Saran yang bisa disampaikan dalam pelaksanaan pelatihan sablon yang digunakan untuk lebih menyempurnakan program tersebut ke depannya serta dapat memberi wacana pengembangan untuk pelatihan yang lain. Saran-saran yang bisa disampaikan, antara lain :

1. Penyebarluasan materi pelatihan sablon bagi masyarakat yang membutuhkan akan informasi teknologi tepat guna.
2. Aspek keberlanjutan dalam program pelatihan ini sangat diperlukan agar bagi warga masyarakat pengelola Desa Wisata Betsrejo, Sragen dapat menerapkan ketrampilan tersebut, baik melalui lembaga pemerintah yang terkait dengan hal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Heru Granito. 2008. *Panduan Usaha Sablon T-Shirt*. Media Pressindo, Yogyakarta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung, Sinar Baru Algensindo.
- Sapta Nirwandar, 2014. *Building WOW, Indonesia Tourism and Creative Industry*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama
- Sri Anitah, 2008. *Media Pembelajaran*, Surakarta, LPP UNS dan UNS Press.



LAMPIRAN 1

MODUL PELATIHAN SABLON



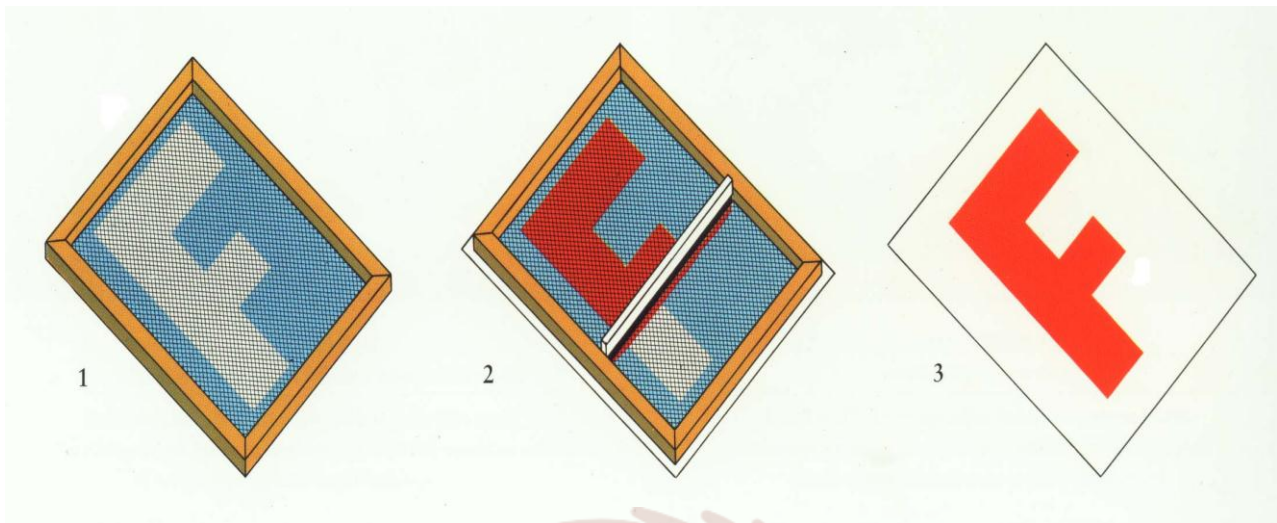
DRAFT MODUL PELATIHAN TEKNOLOGI CETAK SARING DESA WISATA BETISREJO, SRAGEN



PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TEMATIK

**LPPMPP
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2016**

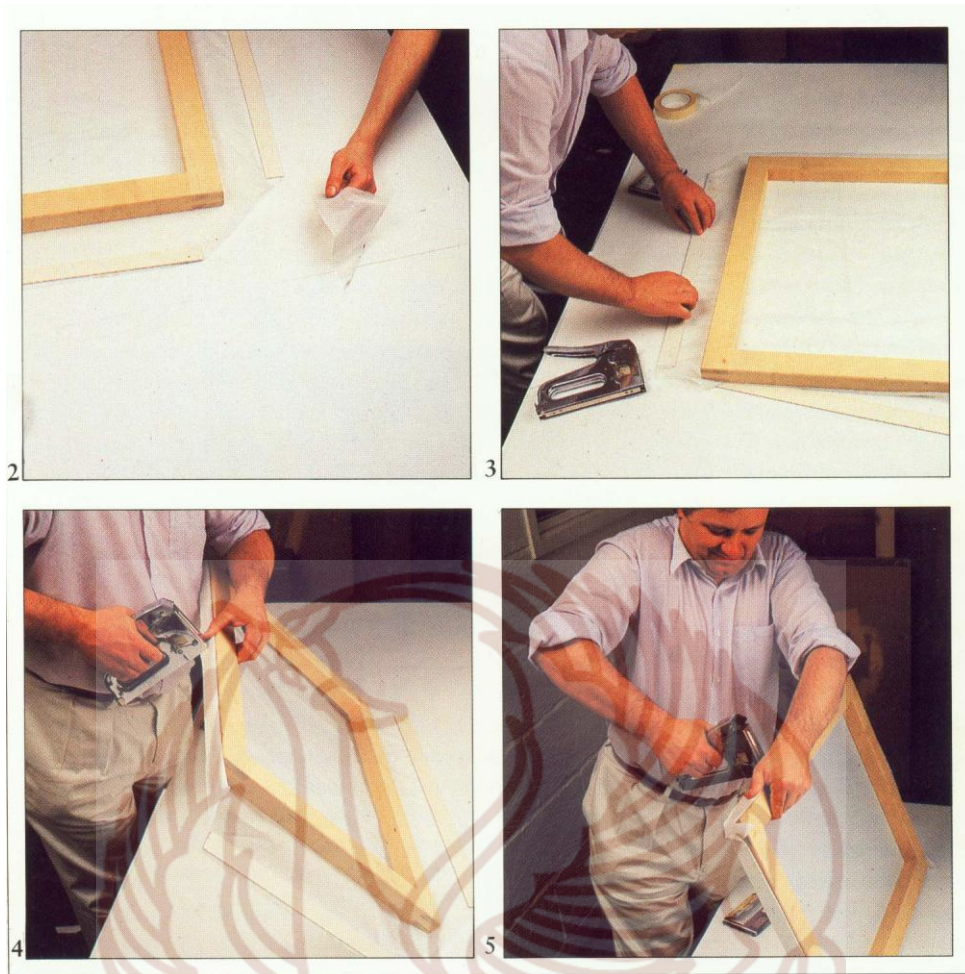
A. Screen



Gambar 1. Fungsi Screen

Screen atau kain screen adalah alat untuk memegang gambar yang digunakan mencetak/menyaring cat/tinta, merupakan peralatan utama yang digunakan dalam kegiatan cetak sablon. Screen terbuat dari kain kasa (sutra) seperti saringan. Cara menggunakannya adalah terlebih dahulu screen dipasangkan pada bingkai kayu atau dengan keadaan kain ditegangkan, sehingga tinta akan mengalir melalui pori – pori screen yang kecil dan tipis. Screen memiliki beberapa macam ukuran pori - pori (lubang), yang penggunaannya disesuaikan dengan benda yang akan dicetak, semakin tinggi ukuran kain screen berarti semakin halus keadaan kain tersebut (semakin banyak lobang/saringannya), yang berarti lubangnya semakin sempit/kecil, sebaliknya semakin rendah nomer kain berarti semakin besar pori – pori screen, jumlah lubangnya semakin sedikit, tetapi lubangnya/pori-pori justru lebih besar. Adapun ukuran screen itu sendiri diawali dari angka; T30, T50, T60, T90, T100 yang digunakan untuk mencetak jenis tekstil dan T120, T150, T165, T180, T200.

Sasaran Cetak	Ukuran	Kode
Karung	48	T
Tekstil dan kaos	62 – 90	T
Karton	100	T
Kertas / imitasi	120 – 150	T
Plastik	165 – 180	S
Raster	200	S



Gambar 2. Proses Memasang Screen Pada Bingkai

Jenis dari kain saring (screen) ada bermacam – macam:

a) Kain sutra

Penggunaan kain screen sutra sebagai tabir screen dimanfaatkan terbatas pada jenis – jenis benda yang meresap (kain) mengingat kemampuan tabir sutra hanya untuk sekali pakai, karena memiliki kelemahan sebagai berikut:

- 1) Lemah terhadap zat kimia
- 2) Tidak memiliki ukuran jumlah lubang
- 3) Tidak memiliki daya lentur
- 4) Dalam penggunaan sutra tahan lama.

b) Kain Monofilamen

Kain Monofilamen terbuat dari benang tunggal yang dianyam. Kain ini memberi pencetakan yang halus, aliran tinta yang mudah diatur dan hasil cetakan yang tajam. Kain monofilamen bisa terbuat dari nylon (polymide) atau polyster. Kain nylon monofilament sangat elastis, tahan gesekan dan tahan bahan – bahan kimia, dapat dipakai berulang – ulang, dan sangat cocok untuk pekerjaan yang memerlukan register yang sangat tinggi.

c) Kain Multifilamen

Kain monofilamen terbuat dari beberapa benang tunggal kecil yang dipelintir dan dianyam. Pelintiran ini menghasilkan kain yang lebih berat, tebal yang menyebabkan penghantaran tinta lebih banyak. Kain ini cocok untuk mencetak kain.

d) Kain polyster

Kain polyster tersedia dalam jenis multifilamen dan monofilamen. Jenis monofilamen lebih banyak dipakai, jenis ini lebih tahan gesekan dan tidak terlalu elastis, sehingga baik untuk pekerjaan yang memerlukan registrasi.

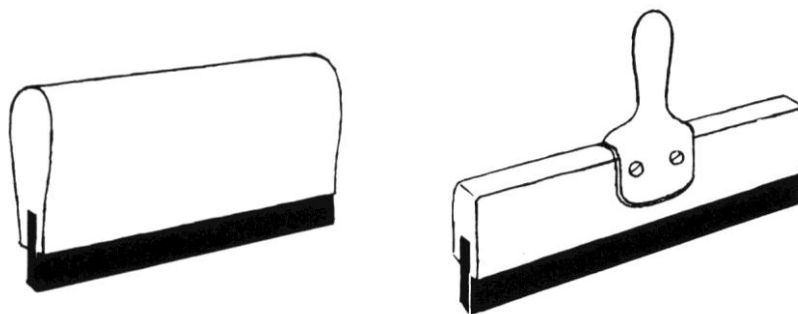
e) Kain Stainlisstel

Kain stainless steel adalah kain monofilament yang dapat melekatkan film “Indirect Stencil” dengan baik. Kain ini sangat stabil, kuat dan tahan gesekan dan tidak menimbulkan listrik statis, oleh karena itu kain ini cocok untuk mencetak di atas gelas, keramik, benda elektronika, karena tidak menimbulkan listrik statis, maka sangat cocok untuk mencetak di atas pelastik.

f) Kain Nylon

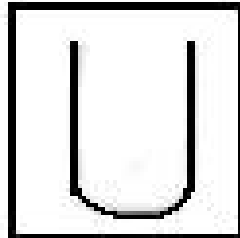
Kain nylon merupakan bahan yang dibuat khusus dari nylon monofilament sebagai syarat mutlak dalam pencetakan sablon. Kain nylon banyak beredar di pasaran dibandingkan jenis kain screen yang lainnya.

B. Rakel (*squeegee*)



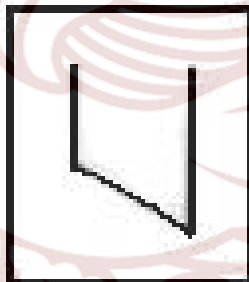
Gambar 3. Rakel

Rakel berguna untuk menekan tinta dari kain screen (saring) ke atas kertas atau bahan lain yang akan disablon. Biasanya terbuat dari karet atau plastik sintetik. Pada bahan yang lunak dan tumpul biasanya mengalirkan lebih banyak tinta pada media cetak. Sedangkan bahan yang keras dan tajam mengalirkan lebih sedikit tinta, sehingga mempercepat pengeringan.



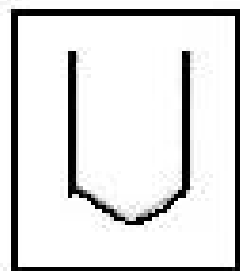
Gambar 4. Rakel Sisi Bundar

Ujung bundar untuk memindahkan tinta dalam jumlah banyak, misalnya untuk mencetak warna terang diatas latar belakang gelap diatas obey datar. Juga digunakan untuk mencetak tinta fluorescent.



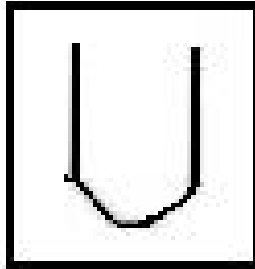
Gambar 5. Rakel Satu Sisi Miring

Satu sisi miring, untuk menyablon diatas gelas atau plastik keras seperti kaca, pelat nama dan lain – lain yang datar dengan permukaan halus. Jumlah tinta yang dijumlahkan sedikit.



Gambar 6. Rakel Dua Sisi Miring

Dua sisi miring, digunakan untuk menyablon di atas benda – benda yang berbentuk silinder atau permukaan yang tidak rata, seperti botol, atau kain dengan desain penuh detail.



Gambar 7. Rakel Dua Sisi Miring Datar

Dua sisi miring dengan ujung datar, digunakan untuk menyablon diatas keramik. Bentuk ini memindahkan banyak tinta. Sisi bulat, digunakan untuk menceta di atas kain karena memindahkan banyak tinta.

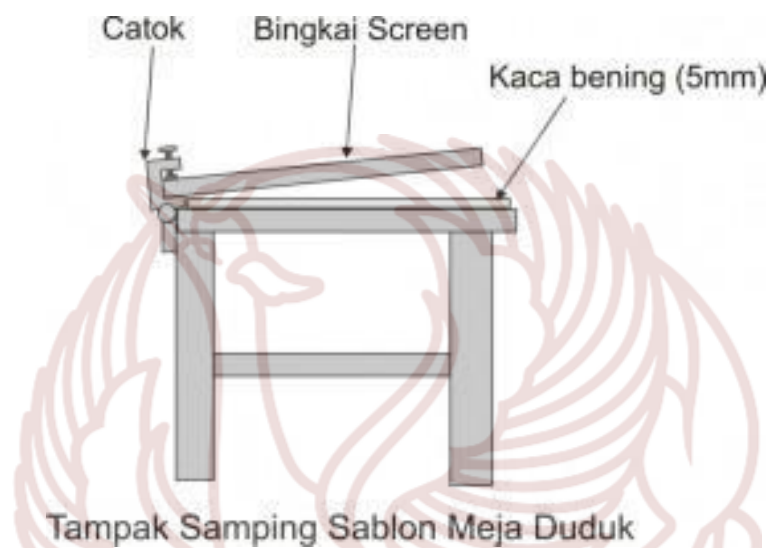
C. Meja Cetak



Gambar 8. Meja Cetak

Meja cetak yang digunakan khusus untuk sablon, yaitu daun meja dibuat dari kaca dengan ketebalan 5 mm. Rancangan dibuat khusus untuk sablon dengan posisi kedudukan engsel penyekat (catok) sejajar dengan permukaan kaca.

D. Catok (Engsel Cetak)



Catok/engsel penyekat merupakan gabungan dari alat penyekat (catok dengan engsel). Pada satu bagian sebagai alat penyekat (melakukan tekanan pada sisi bingkai), sedang bagian lain, engsel berfungsi sebagai alat yang menggerakkan catok.



Gambar 9. Macam-Macam Catok

E. Bingkai (Frame) Screen

Bahan yang dipakai untuk membuat bingkai screen harus dari kayu jati. Maksudnya adalah agar tahan lembab (basah), panas matahari, dan bahan-bahan kimia. Oleh karena itu dipilih dari bahan yang baik atau bahan yang tidak mudah terpengaruh oleh suhu (temperature). Tebal penampang ± 3 Cm dengan lebar 5 Cm, dibuat sesuai dengan keperluan. Makin besar ukuran bingkai, makin tebal penampangnya. Permukaan bingkai harus rata, tidak melengkung.

F. Rak Jemur

Rak jemur berfungsi sebagai tempat pengeringan hasil cetakan atau sablonan. Bahan yang digunakan untuk membuat rak adalah kayu jati, meranti, atau sejenisnya. Bentuk rak yang baik ialah reng atau lis, yang dibuat persegi empat dan pada masing-masing sisi dihubungkan dengan anyaman tali nylon yang mempunyai ketahanan dan elastis yang baik. Jarak antara tali satu dengan yang lain lebih kurang 5 Cm.

G. Gelas Ukur

Kegunaan gelas ukur adalah untuk mengukur bahan zat cair yang memerlukan ketepatan jumlah ukuran dalam cc. Gelas ukur biasanya untuk mengukur penggunaan pigment atau zat pewarna tinta.

H. Mangkuk Plastik

Mangkuk plastik berfungsi sebagai tempat mengolah bahan peka cahaya yang berupa serbuk seperti, Chromatine, Chrom Gelatine, Gelatine Bichromate, atau untuk mengolah bahan pengapus peka cahaya (obat afdruk). Plastik tahan terhadap bahan soda api, Sodium Hyphokloride yang kedua bahan ini mudah bereaksi dengan bahan logam.

I. Bantalan Pengalas

Bantalan pengalas terbuat dari bahan kayu yang diberi karet dan ditutupi dengan kain warna gelap. Fungsi dari bantalan pengalas adalah untuk alas tekanan kaca terhadap film di atas permukaan screen, mencegah pembiasan sinar dan menjamin ketajaman hasil afdruk.

J. Kaca Penekan

Kaca penekan adalah kaca bening persegi empat setebal ± 5 mm, yang digunakan untuk menekan film dari atas, mencegah pembiasan sinar terhadap film, menjamin kemantapan posisi film di atas screen dan sekaligus menjamin ketajaman hasil afdruk.

K. Meja Gambar

Meja gambar adalah meja yang di atasnya diberi kaca bening setebal lebih kurang 5 mm dan di bawahnya diberi lampu. Meja gambar berfungsi sebagai tempat untuk mengecek atau mengontrol film sebelum pengafdrukan dan hasil cetakan.

L. Central Coater

Central Coater adalah bahan yang terbuat dari stainlessstil yang dilapisi bahan monyl dan berbentuk segi empat panjang serta menyerupai dusgrip (tempat pensil). Central Coater berfungsi sebagai alat untuk melapisi bahan peka cahaya (obat afdruk) pada permukaan screen.

MENGENAL BAHAN - BAHAN CETAK SABLON

A. Bahan Afdruk (Peka Cahaya)



Gambar 10. Bahan Afdruk

a. GELATIN BICHROMATE

Obat afdruk ini adalah hasil campuran antara bubuk gelatine dengan kalium bichromate (bahan utama) kemudian ditambah lagi dengan bahan lain seperti Citrunzur, Amoniak liquida yang selanjutnya dilarutkan dengan air panas.

b. CHROM GELATINE

Jenis obat afdruk shrom gelatine biasa dijual dalam keadaan jadi. Daya reaksi terhadap sinar lebih cepat dibanding dengan gelatine bichromate. Kebutuhan penyinaran untuk pemindahan gambar lebih singkat. Adapun campurannya adalah 10 gr chrom gelatine dicampur 40 gr air panas.

c. CHROMATINE

Obat pembangkit jenis chromatine memiliki kepekaan terhadap sinar sangat tinggi (perubahan lapisan chromatine pada waktu penyinaran lebih cepat). Merupakan bubuk berwarna putih kekuning – kuning. Larutan chromatine mudah membeku (jika larutan dalam keadaan dingin). Untuk mengembalikan keadaan semula, larutan yang telah membeku dipanaskan kembali (mencair kembali). Ketiga bahan tersebut diatas (A – C) berbentuk serbuk.

d. ULANO

Bahan peka cahaya Ulano adalah obat afdruk dalam bentuk pasta yang siap pakai. Bahan peka cahaya Ulano dibuat khusus untuk melapisi screen dengan daya tahan tinggi terhadap pengaruh gesekan rakel, cuaca dan bahan pencampur tinta baik minyak maupun air.

Berdasarkan penggunaannya, bahan peka cahaya Ulano dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1.1. Basis minyak yaitu : Ulano 133



Gambar 11. Ulano 133

Bahan ini merupakan obat afdruk siap pakai dan berwarna kuning, memiliki daya tahan yang sangat kuat dan tidak mudah terkikis oleh bahan cat atau tinta yang campurannya mempergunakan bahan minyak seperti M3, M4 Terpin, Bensin maupun minyak tanah.

1.2. Ulano TZ – TZD

Seperti halnya ulano 133, ulano TZ juga merupakan bahan afdruk yang paling baik dibandingkan dengan bahan peka cahaya sejenis dan khusus dipergunakan untuk melapisi screen basis air memiliki daya tahan yang kuat serta tidak mudah terkikis oleh bahan cat/tinta berbasis air seperti tekstil color, pigmen, printing paste dan semua bahan cetak yang mengandung air. Ulano TZ dibuat khusus untuk screen dengan mencetak kaos sprei, spanduk, batik dan jenis bahan lainnya. Untuk menghasilkan gambar raster halus sampai kepadatan 80% dapat dihasilkan dengan baik tanpa bahan khusus.

e. BAHAN PEKA SUPERXOL

Bahan peka superxol juga adalah bahan yang siap pakai karena tidak memerlukan air panas lagi untuk mengencerkan tetapi cukup dicampur dengan bahan sensitizer (cairan yang membuat emulsi menjadi peka terhadap sinar ultra violet). Dijual dalam botol ukuran ¼ kg dan terdiri dari dua bagian yaitu Emulsion dan sensitizer. Bahan ini dikeluarkan dalam dua fungsi yaitu:

1. Bahan Peka Cahaya SUPERXOL 188

Merupakan bahan peka cahaya yang sangat efisien berbentuk pasta dan siap pakai. Bahan ini sangat baik digunakan untuk mencetak dengan tinta basis minyak, dibuat khusus untuk melapisi screen nomor T 120 – T 200 / 200 S.

2. Superxol TX

Merupakan bahan peka cahaya khusus dibuat untuk melapisi screen untuk cetak TEXTILE SCREEN EMULSION dengan nomor screen T90 – T32.

f. DIEMA

Bahan peka cahaya diema dibuat khusus untuk melapisi permukaan screen basis minyak dan basis air dengan kualitas yang tidak berbeda jauh dari ulano atau superxol. Sebagaimana bahan peka cahaya bentuk pasta yang lainnya diema juga melengkapi dengan diema basis minyak dan diema tekstil yang keduanya mempunyai kemampuan cetak tinggi apabila

digunakan pada alat screen yang sesuai fungsinya. Bahan ini terdiri dari 2 jenis, yaitu: Diema basis minyak dan Diema Textile.

g. DIASOL

Bahan peka cahaya ini tidak berbeda jauh dengan bahan peka pasta lainnya terdiri dari 1 (satu) bagian campuran yaitu campuran antara:

- Polyninge Alcohol (berbentuk bubuk putih halus) OZ, air 10 – 11 OZ
- Potassin Bichromate atau Amninocan Bichromate $\frac{1}{4}$ OZ.

B. BAHAN PENGHAPUS OBAT AFDRUK (PEKA CAHAYA)



Gambar 12. Pasta pembersih obat afdruk

Fungsi obat (bahan) penghapus ialah untuk menghilangkan gambar – gambar yang terdapat pada screen. Tujuannya ialah untuk menetralkan kembali tabir screen seperti keadaan semula.

Macam obat penghapus

a) SODA API

Bentuk soda api ada yang berbentuk buti – butir kristal keping – keping ada pula yang berbentuk batu. Gunanya untuk membersihkan / menghapus bekas–bekas gambar pada screen (alat cetak) agar screen dapat digunakan kembali. Daya hapus sangat kuat, dapat menghilangkan bekas–bekas cat terutama cat–cat yang telah mengering di permukaan tabir screen. Bahan ini mudah bereaksi dengan logam atau sejenisnya.

Cara mengolah

- 10 gr soda api + 40 cc air.
- Campuran tersebut diolah dalam mangkuk plastik.
- Larutan benar–benar hingga keping–keping soda hilang.
- Gunakan sendok plastik untuk mengolah.
- Campuran (larutan) ini disimpan pada tempat yang aman

b) PREGANT PASTE

Bentuk bahan pasta berwarna kuning gading. Pregnant paste berfungsi sebagai larutan penghapus, berdaya hapus tinggi. Pregnant paste mampu menghilangkan bekas–bekas cat /noda – noda yang ditinggalkan oleh lapisan dhromatine maupun chrom gelatine. Noda–noda atau bekas–bekas gambar yang tidak hilang oleh larutan soda api, dapat dihilangkan dengan menggunakan pregnant paste.

Cara menggunakan:

- Tempatkan sebagian pregant paste dalam mangkuk plastik dengan ukuran: Pregnant paste + air = 1 : 1 (sendok).
- Gunakan batang kayu yang ujungnya dibalut kain (kapas). Dengan alat ini paste diolaskan pada permukaan screen. Lakukan pemolesan dengan merata luar dan dalam.
- Jika hanya terdapat beberapa bagian noda – noda pada screen, maka pada bagian tersebut saja yang dioleskan.
- Screen didiamkan selama + 30 menit (lebih lama lebih baik). Tujuan agar larutan pregnant dapat meresap dengan baik.
- Screen dibersihkan (dicuci) dengan air sampai bersih. Pencucian dapat dibantu dengan air panas.

- Gunakan kertas untuk menggosok pada bagian luar dan dalam saling menekan. Cara ini sangat baik, dapat merontokkan bagian yang masih kotor.

c) REDUCER P.V.C.

Reducer PVC merupakan minyak penyampur tinta–tinta PVC yang memiliki ciri khusus cepat mengering dalam segala situasi. Dengan adanya kenyataan ini, maka Reducer PVC hanya digunakan sebagai bahan pembantu menghapus.

Sebagai contoh, ketika membersihkan screen (bekas cetak PVC), terdapat bagian – bagian tertinggal oleh lapisan tinta PVC.

Cara menggunakan:

- Gunakan kapas, celupkan pada larutan reducer.
- Poleskan pada bagian luar dan dalam (daerah bergambar).
- Diamkan 5 menit sampai minyak bereaksi.
- Ulangi langkah tersebut dari bagian luar dan dalam.
- Selanjutnya bersihkan bekas–bekas larutan dengan kapas kering (kertas bekas) dari bagian luar dan dalam saling menekan.
- Lakukan berulang kali sampai bekas – bekas cat hilang.

C. BAHAN PENGUAT (Pelindung lapisan screen)

Yang dimaksud dengan bahan penguat ialah cairan yang berfungsi sebagai pelindung lapisan obat afdruk pada screen (dalam hal ini screen sheet). Dengan dibubuhinya obat penguat maka lapisan chrom tidak mudah aus oleh gesekan rakel (tidak mudah terpengaruh oleh sentuhan cat kain). Misalnya, sebuah gambar yang telah dijadikan screen sheet berdasarkan pengafdrukan, menjadi lebih kuat setelah diberi lapisan oleh bahan penguat. Dengan demikian maka ketahanan screen sheet terjamin dan mampu mencetak dalam jumlah banyak. Jenis bahan penguat ada beberapa macam, namun tidak seluruhnya sama kekuatannya.

Penguat yang umum digunakan sehubungan dengan kebutuhan sablon ialah:

1. *Vernis Sintetis*
2. *Screen Lack*
3. *Retusir Lack*
4. *Ulano 6 (Screen Filter)*
5. *Ulano 5/Catalist*
6. *Hartermittel T.*



Gambar 13. Cairan Penguat Afdruck hartermittel

D. BAHAN – BAHAN TERCETAK

Bahan – bahan tercetak yang dimaksud dalam hal ini adalah semua bahan atau benda yang dapat dicetak menggunakan teknik cetak sablon/Saring. Untuk mempermudah pengaturan peralatan dan bahan maka perlu dilakukan pengelompokkan berdasarkan penempelan/penyerapan tinta terhadap bahan itu sendiri, yaitu:

- a) Bahan cetak basis minyak

Yang dimaksud dengan bahan basis minyak adalah semua bahan yang tidak banyak menyerap tinta atau yang umumnya campuran tinta menggunakan bahan yang mudah menguap, seperti M 3, M 4, Terpin. Adapun bahan-bahan yang dimaksud adalah:

a.1. Kertas adalah salah satu bahan yang dicetak menggunakan teknik cetak saring, dan kertas memiliki jenis dan gramatur yang berbeda, seperti HVS, HHI, HVO (kertas koran), BC (Brief Cartone), Linen, Jeruk, Embos, Concord, Ivory, Kunstruk, Sticker, dan lain-lain.

a.2. Jenis-Jenis Plastik, Sebelum memulai kegiatan cetak saring (sablon) dengan bahan plastic (kantong plastic), lebih dahulu sebaiknya mengetahui sifat-sifat tentang plastik serta pengaruh dan akibatnya terhadap tinta yang akan di gunakan untuk mencetak.

a.3. Bahan-bahan khusus, Yang dimaksud dengan bahan-bahan khusus adalah bahan yang memiliki karakter khusus, seperti kaca, kayu, triplek, multiplek, mika, akrilik, dan segala jenis kulit, serta batu (keramik) yang dalam pengerjaannya memerlukan penanganan khusus pula. Teknik pencetakan dari masing-masing bahan tersebut berbeda sesuai dengan sifat dan karakter bahan itu sendiri.

b) Bahan Cetak Basis Air. Yang dimaksud dengan bahan cetak basis air adalah segala bahan cetak yang memiliki daya serap tinggi dan biasanya pengencer tintanya menggunakan air. Adapun bahan-bahan tersebut adalah semua bahan tekstil, seperti kain tetoron dengan segala jenisnya, kain famatex, kain drill, dan lain-lain. Demikian pula termasuk segala jenis kaos, seperti kaos Hi-kid, Pe, Tc, Bz, Misty, Jeruk, Lakos, Cotton Cardet, Cotton Combet, Cotton ML, Deadora, spanduk, dan lain-lain. Bahan tekstil dan kaos kebanyakan dicetak dengan teknik screen printing, baik secara gulungan dan maupun secara lembaran atau dengan mesin maupun dengan sistem manual. Dalam hal warna baik tekstil maupun kaos memiliki sifat tersendiri terhadap tinta cetak sablon, sehingga penggunaan bahan cetak harus memperhatikan warna dari bahan yang akan diproduksi.

E. MENGENAL TINTA CETAK SABLON (SARING)



Gambar 14. Tinta Sablon Plastisol

1. Tinta Basis Minyak

1.1. CAT PLASTIK = FINE merk dagang “FIN” Bahan penyampur = minyak tanah dengan perbandingan 1 : 0,5. Jenis cat Fine Ink tidak dapat langsung digunakan sebelum dicampur dengan minyak pencampurnya (minyak tanah). Inipun masih harus didiamkan (diendapkan) selama lebih kurang 2 jam barulah dapat digunakan. Daya rekat tinta baik dan dapat bereaksi dengan plastik, kemungkinan rontok kecil. Keistimewaan tinta ini tidak seperti tinta sintetis (dalam kaleng selalu terdapat lapisan mengeras).

1.2. Tinta Kertas, Kaca, kayu, Ackralik. Tinta untuk mencetak kertas, kaca, ackralik, mika, kayu, triplek, sticker dan lain-lain pada prinsipnya sama, meskipun daya tahan dan kelengketan tinta agak sedikit berbeda pada masing-masing bahan/benda yang dicetak. Masing-masing perusahaan tinta mengeluarkan produk dengan nomor seri sendiri yang membedakan penggunaan pada bahan tertentu.



2. Tinta Basis Air

Tinta basis air adalah semua tinta yang digunakan untuk menyablon bahan tekstil dan bahan kaos. Pada umumnya semua tinta untuk tekstil dan kaos dapat dipergunakan dalam pencetakan (penyablonan), hanya pelekatnya dalam serat berbeda. Oleh karena pemilihan tinta juga harus disesuaikan dengan sifat bahan yang akan dicetak (disablon). Dengan demikian tinta (pasta) yang digunakan didasarkan pada jenis kain (bahan cetak). Di samping jenis tekstil juga

harus memperhatikan warna dasar dari kain (bahan cetak) sehingga efek hasil pencetakan pada bahan nampak jelas. Adapun tinta-tinta yang dimaksud adalah:

- Tinta dasar terang adalah tinta yang digunakan untuk mencetak kain (bahan cetak) yang berwarna terang (muda), yaitu tinta merk Sandy Super Color. Tinta ini berupa pasta putih yang dijual dalam kilogram dengan wadah kalengan, Plastik, atau tong plastik. Bentuk pasta kental, tidak mengeras pada kain, daya resap baik, dan tidak luntur.
- Tinta dasar gelap adalah tinta yang digunakan untuk mencetak kain warna gelap, yaitu tinta karet, dengan tambahan perbandingan tertentu dapat menempel baik di atas permukaan bahan cetak (kain). Bentuk berupa pasta, agak mengeras pada kain, daya lengket kuat, tidak luntur, tetapi tidak tahan panas gosokkan seterika (mudah rontok).

PEDOMAN MENGAFDRIK (Pemindahan gambar ke dalam screen)



Tahapan Proses afdruk



Proses penguatan hasil afdruk

Pemindahan gambar pada permukaan screen adalah sama, meskipun sumber cahaya yang dipergunakan berbeda. Demikian pula penggunaan obat afdruk untuk berbagai macam kebutuhan adalah sama walaupun rumusan pembuatannya berbeda. Berikut adalah proses pengafdrukan di kamar gelap:

1. Pengolahan obat afdruk (kamar gelap) Gelatine bichromat 1 sendok + air panas 4 sendok dilarutkan. Jika obat tersebut belum larut (masih terdapat butir-butir) maka sebaiknya dipanaskan hingga butir-butir hilang, yang disebut kamar gelap ialah ruangan yang tidak langsung mendapat sinar. Terangnya ruangan karena sinar lampu tidak mempunyai pengaruh terhadap larutan chrom. Ruan gelap dalam proses tidak sama pekat dengan ruang gelap kebutuhan fotografi sinar langsung.

2. Penyemiran/Pemolesan Obat Afdruk (dalam kamar gelap) Pemolesan/penyemiran bahan peka cahaya (obat afdruk) pada permukaan screen dapat dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

- Pemolesan dengan penggaris siku dapat menghasilkan lapisan chrom merata serta tebal lapisan cukup baik. Cara ini tidak menimbulkan busa pada lapisan chrom.
- Pemolesan dengan menggunakan kwas menghasilkan lapisan yang tebal-tipis tidak merata dan tidak halus, serta agak berbusa karena diakibatkan oleh serabut kwas, tetapi cukup baik pada hasil pengafdrukan.

c. Pemolesan dengan menggunakan Rakel, seperti halnya penggaris siku, rakel juga dapat berfungsi sebagai alat pemoles bahan peka cahaya (obat afdruk) dengan hasil yang cukup merata dan baik.

d. Pemolesan dengan menggunakan Central Coater, alat ini memang dibuat khusus untuk dipergunakan sebagai alat pemoles bahan peka cahaya (obat afdruk) pada permukaan screen. Terbuat dari bahan stainless steel yang dilapisi bahan monyl sehingga tidak mudah berkarat dan tidak merusak anyaman kain screen. Berbentuk

menyerupai dusgrip (tempat pensil) yang salah sisi panjang di buat agak miring, guna memudahkan proses pelapisan.

3. Pengeringan (dalam kamar gelap)

Pengeringan screen yang telah selesai dilapisi oleh bahan peka cahaya dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

a. Pengeringan dengan cara menggunakan kompor. Pengeringan dengan cara ini, yaitu dengan jalan dipanaskan atau digarangkan di atas permukaan kompor yang terlebih dahulu ditutupi dengan selembar/sepotong seng sebagai pengaman agar api

tidak mengenai langsung permukaan screen. Jarak antara kompor dengan screen sekitar \pm 50 cm, serta dilakukan gerakan secara teratur. Pengeringan dengan kompor sangat berbahaya.

b. Pengeringan dengan menggunakan Hair Dryer/Kipas angin Pengeringan dengan cara ini pada prinsipnya sama dengan kompor, hanya saja pelaksanaannya lebih mudah.

c. Pengeringan dengan open. Pengeringan dengan cara ini hanya dapat dilakukan dengan menggunakan mesin kontak screen, yang dibuat khusus. Hasilnya lebih cepat dan hasil pengeringannya dapat merata luar dan dalam.

4. Penempatan Film/Model

Penempatan film atau model adalah menempatkan film di atas permukaan screen sesuai dengan posisi cetak yang diinginkan. Penempatan film pada screen sebaiknya direkatkan dengan

isolatip bening pada sisi yang berlawanan untuk menghindari terjadinya pergeseran posisi film selama pengontakan. Pemasangan film pada permukaan screen disesuaikan dengan bagian mana bahan akan dicetak (bisa terbaca atau tidak terbaca) dari posisi kita. Di atas film ditempatkan kaca bening setebal lebih kurang 5 mm, dan di bawah screen ditempatkan pula bantalan pengalas.

5. Pengafdrukan (Penyinaran)

Proses pengafdrukan untuk menghasilkan acuan cetak sablon pada permukaan screen adalah sama meskipun bahan dan alat yang dipergunakan berbeda. Adapun proses pengafdrukan itu sendiri dapat dilakukan dalam cara, yaitu:

a. Penyinaran Dengan Sinar Matahari

Penyinaran dengan menggunakan sinar matahari adalah penyinaran yang paling ekonomis dan lebih cepat, karena sinar yang dibutuhkan yaitu, sinar ultra violet sepenuhnya terdapat pada sinar matahari. Kelemahan dari penyinaran ini, apabila terjadi kelebihan sinar hasil afdrukan agak sulit dikembangkan (dibuka), sebaliknya apabila kekurangan sinar mudah rontok.

b. Penyinaran Dengan Lampu Meja Kontak atau Mesin Kontak Penyinaran dengan lampu memerlukan biaya tambahan atau kurang ekonomis. Kelebihan dari penyinaran sistem ini waktu lebih mudah di atur, sehingga terjadinya kelebihan sinar dapat dihindari dan tidak memerlukan perpindahan tempat yang jauh untuk melakukan pengontakan seperti halnya pengontakan dengan sinar matahari.

6. Mencuci (membangkitkan gambar)

Pelaksanaan mencuci untuk menimbulkan gambar dilakukan dalam kamar gelap (situasi tidak langsung menerima sinar). Gambar yang membekas dalam screen dicuci untuk ditimbulkan gambarnya (gunakan air dingin). Jika dibalik screen sudah tampak tanda–tanda menembus air melalui bagian bergambar, berarti hasil penyinaran (afdruk) baik. Sampai pada tahap ini pengaruh kepekaan obat pembangkit sudah tidak berpengaruh lagi, screen dapat dicuci dengan bebas tanpa perlu membatasi sentuhan sinar. Lapisan chrom pada bagian bergambar yang telah bereaksi dengan air, tidak mempunyai pengaruh kepekaan terhadap sinar.

a. Setelah penyinaran, screen dicuci dengan air dingin. Jika terdapat bagian gambar yang tidak tertembus air, maka perlu dengan air panas. Pemanfaatan air panas dalam hal ini ialah untuk melemahkan lapisan yang tidak larut oleh sentuhan air dingin.

b. Tabir screen dikeringkan dengan kain (kertas serap). Penyerapan tabir tidak boleh digerak-gerakkan. Cukup hanya ditekan-tekan sampai bekas-bekas air terserap seluruhnya. Gerakan-gerakan kain diatas tabir (screen) dapat merusak lapisan chrom. Screen dikeringkan (disinarkan pada matahari). Usahakan penyinaran tidak berlebihan.

7. Tursir (penyempurnaan)

Mentursir dilaksanakan dalam kamar gelap. Hasil pengolahan dalam langkah menimbulkan gambar mungkin saja dapat terjadi kerusakan – kerusakan kecil. Seperti terdapatnya lubang-lubang kecil sebagai akibat gesekan-gesekan pada tabir. Untuk mengatasi hal ini maka diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya. Screen yang telah dikeringkan belum dapat langsung digunakan mencetak. Keadaan lapisan chrom masih harus diteliti untuk selanjutnya disempurnakan. Jika pada bagian gambar terdapat lubang-lubang maka pada bagian tersebut dilakukan perbaikan dengan membubuhi obat pembangkit. Kuwas kecil digunakan sebagai alat melapisi chrom pada daerah berlubang. Lakukan pemolesan pada daerah bergambar dengan hati-hati, jangan menyentuh bagian gambar. Selanjutnya pada bagian diluar gambar, dipoleskan keseluruhan dengan obat pembangkit (obat afdruk). Pada bagian tepi bingkai diberi lapisan kertas semen atau kertas minyak (masih menggunakan obat afdruk).

DAFTAR PUSTAKA

- Heru Granito. 2008. *Panduan Usaha Sablon T-Shirt*, Yogyakarta, Media Pressindo.
- Koko K Arifien. 2011. *Sangkal Merintis Usaha Percetakan Sablon*, Bandung, Yrama Widya.
- Yongki Safanayong,. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Adi Kusrianto, 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, Andy Offset.



**Media Pembelajaran Untuk Pemberdayaan Masyarakat Melalui Teknologi Cetak Saring
Untuk Pembuatan Souvenir Sebagai Upaya Peningkatan Kunjungan Wisatawan
di Desa Wisata Betisrejo, Sragen**

**Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds
Agus Sutedjo, S.Sn
Drs. Muji Soewasta, M.Sn**

Abstrak

Kawasan desa yang memiliki daya tarik terhadap wisatawan lokal, maupun luar negeri yang mengunjungi kawasan tersebut setidaknya dapat memberikan kenyamanan bagi para wisatawan, seperti halnya infrastruktur yang bagus (jalan), dan ketersediaan transportasi, sehingga lebih mempermudah para wisatawan mengunjungi tempat-tempat wisata yang ada di desa-desa. Fasilitas-fasilitas yang seyogyanya ada di suatu kawasan desa wisata antara lain: sarana transportasi, telekomunikasi, kesehatan, dan akomodasi. Tidak kalah pentingnya, aspek pengadaan souvenir (cinderamata) sebagai media buah tangan juga perlu dipikirkan, selain juga untuk media promosi yang efektif. Wilayah Kabupaten Sragen yang mempunyai potensi baik dari aspek sumber daya alam dan sumber daya manusia sangat mendukung bidang kepariwisataan. Desa Wisata Betisrejo berada di lokasi yang strategis dengan berada di jalur koneksitas dengan obyek wisata yang ada di wilayah Solo raya, dimana lokasi tersebut dekat dengan wilayah Museum Sangiran, desa Wisata Batik Kliwonan dan Pilang (Masaran), berada dekat dengan Candi Sukuh dan Cetho dan Tawangmangu. Betisrejo merupakan akronim dari nama tiga desa di wilayah Kecamatan Sambirejo, Kabupaten Sragen, yakni : JamBEyan; JeTIS; dan SukoREJO. Desa Wisata Betisrejo terletak 20 km sebelah selatan pusat kabupaten Sragen, tepatnya di sisi utara kaki Gunung Lawu. Betisrejo merupakan Desa Wisata bercorak agro dan banyak lokasi yang menarik dikunjungi. Salah satu daya tarik sebuah tujuan wisata, maka keberadaan souvenir (cinderamata) sangat penting. Souvenir berfungsi selain sebagai buah tangan, juga berfungsi sebagai media promosi yang efektif. Souvenir bergam media, salah satunya melalui diproduksi teknologi cetak saring. Pelatihan ketrampilan teknologi cetak saring (sablon) bagi masyarakat yang akan memberi keterampilan (*skill*) di bidang ketrampilan teknologi cetak saring tingkat dasar. Alasan pemilihan pelatihan ketrampilan teknologi cetak saring bahwa teknologi tepat guna tersebut telah berkembang menjadi prospek yang menjanjikan di bidang industri kreatif yang banyak mencetak wirausahawan sekaligus menjadi salah satu andalan pendukung di bidang ekonomi kreatif yang sedang digalakkan oleh pemerintah Indonesia sekarang ini, khususnya mendukung Desa Wisata Betisrejo. Permasalahan adanya kendala media, materi dan teknik pelatihan yang belum disesuaikan dengan karakteristik peserta pelatihan karena disebabkan oleh belum adanya lembaga formal maupun non formal (lembaga pelatihan keterampilan teknologi cetak saring yang menyediakan media dan materi yang sesuai dengan masyarakat di Desa Wisata Betisrejo. Melalui model pelatihan yang menggabungkan antara teori dan praktek dengan media pembelajaran yang dikemas dengan menarik, sehingga materi pelatihan dapat diterima oleh peserta sebagai mitra program pengabdian pada masyarakat.

Keywords : *Desa Wisata Betisrejo, Keterampilan Teknologi Cetak Saring, Pemberdayaan Masyarakat, dan Souvenir.*

1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara kepulauan yang sangat besar, yang dihuni oleh bermacam-macam ras, suku, dan etnis yang berbeda-beda. Masing-masing daerah tersebut memiliki keunggulan sendiri-sendiri termasuk potensi alamnya. Hal ini tentunya sangat menguntungkan dalam bidang kepariwisataan. Dengan banyaknya potensi alam yang dimiliki tersebut akan menarik banyak wisatawan asing untuk berkunjung ke Indonesia dan akan memberikan keuntungan tersendiri bagi negara.

Seluruh jenis pariwisata yang ada di dunia ini dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu : culture, nature, dan adventure. Culture melingkupi seluruh hasil cipta daya manusia seperti seni (teater, tari, musik) crafts, festival, museum, arsitektur, agama, kesehatan dan lain-lain. Nature diturisme dipandang sebagai segala macam aktivitas yang berhubungan dengan alam. Jenis adventure yang bersifat lebih personal, dimana terdapat penggabungan antara culture dan nature, namun ditambahkan dengan sisi tantangan dan petualangan.⁴

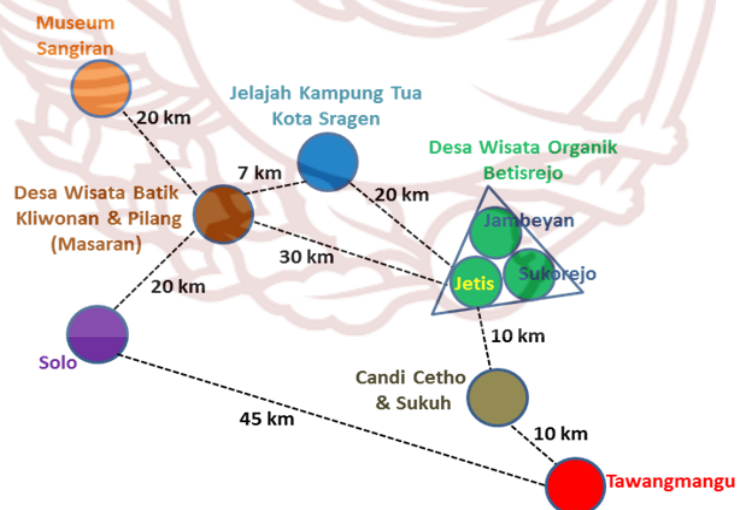
Wilayah perdesaan yang ada di Indonesia tidak luput dari banyaknya kawasan wisata yang dapat dikembangkan untuk membangkitkan ekonomi masyarakat perdesaan itu sendiri, dalam hal ini wilayah Indonesia sangat menyakinkan untuk mewujudkan wilayah perdesaan yang memiliki daya tarik tersendiri terhadap kawasan wisata yang dimiliki di beberapa wilayah yang ada di Indonesia yang dapat dikembangkan sebagai desa wisata. Kawasan desa yang memiliki daya Tarik terhadap wisatawan lokal, maupun non-lokal yang mengunjungi kawasan tersebut setidaknya dapat memberikan kenyamanan bagi para wisatawan, seperti halnya infrastruktur yang bagus (jalan), dan ketersediaan transportasi, sehingga lebih mempermudah para wisatawan mengunjungi tempat-tempat wisata yang ada di desa-desa, baik itu di desa yang pedalaman maupun tidak. Sehingga perlu mengembangkan perencanaan yang akan membangun desa menjadi desa wisata.

“Desa wisata” biasanya berupa kawasan pedesaan yang memiliki beberapa karakteristik khusus yang layak untuk menjadi daerah tujuan wisata. Di kawasan ini, penduduknya masih memiliki tradisi dan budaya yang relatif masih asli. Selain itu, beberapa faktor pendukung seperti makanan khas, sistem pertanian dan sistem sosial turut mewarnai sebuah kawasan desa wisata. Di luar faktor-faktor tersebut, sumberdaya alam dan lingkungan alam yang masih asli dan terjaga merupakan salah satu faktor penting dari sebuah kawasan desa wisata. Selain berbagai

⁴ Sapta Nirwandar,., *Building WOW, Indonesia Tourism and Creative Industry*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 2014, h. 157

keunikan tersebut, kawasan desa wisata juga dipersyaratkan memiliki berbagai fasilitas untuk menunjangnya sebagai kawasan tujuan wisata. Berbagai fasilitas ini akan memudahkan para pengunjung desa wisata dalam melakukan kegiatan wisata. Fasilitas-fasilitas yang seyogyanya ada di suatu kawasan desa wisata antara lain: sarana transportasi, telekomunikasi, kesehatan, dan akomodasi. Khusus untuk sarana akomodasi, desa wisata dapat menyediakan sarana penginapan berupa pondok-pondok wisata (*home stay*) sehingga para pengunjung dapat merasakan suasana pedesaan yang masih asli. Desa wisata merupakan suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.

Betisrejo merupakan akronim dari nama tiga desa di wilayah Kecamatan Sambirejo, Kabupaten Sragen, yakni : JamBEyan; JeTIS; dan SukoREJO. Desa Wisata Betisrejo terletak 20 km sebelah selatan pusat kabupaten Sragen, tepatnya di sisi utara kaki Gunung Lawu. Ketinggian Betisrejo antara 350-450m di atas permukaan laut dan berhawa sejuk, yakni antara 20°C- 28°C. Betisrejo merupakan Desa Wisata bercorak agro dan banyak lokasi yang menarik dikunjungi. Pengunjung yang ingin singgah lebih lama dapat menginap di *homestay* yang disediakan warga. Di Desa Wisata Betisrejo telah terdapat 25 *homestay* di Desa Jetis dan 30 *homestay* di Desa Sukorejo. Dimana tiap *homestay* rata-rata memiliki 2 hingga 4 kamar.



Gambar 1. Koneksitas Desa Wisata Betisrejo dengan Daya Tarik Wisata di Daerah Lain di Wilayah Solo Raya
Sumber : Dispora Kabupaten Sragen (2015)

Desa Wisata Betisrejo berada di lokasi yang strategis dengan berada di jalur koneksi dengan obyek wisata yang ada di wilayah Solo raya, dimana lokasi tersebut dekat dengan

wilayah Museum Sangiran, desa Wisata Batik Kliwonan dan Pilang (Masaran), berada dekat dengan Candi Sukuh dan Cetho dan Tawangmangu.

Wilayah Desa Wisata Betisrejo dapat ditempuh dari berbagai arah dan beragam jenis alat transportasi, seperti dijelaskan di bawah ini :

- e. Berjarak 20 km di sebelah selatan pusat kota Sragen (30 menit berkendara mikro bus/ mobil pribadi).
- f. Berjarak 10 km di sebelah utara Candi Cetho, Candi Sukuh Karanganyar (30 menit berkendara mikro bus/ mobil pribadi) serta 20 km di utara Tawangmangu
- g. Rute mikro bus: Terminal Pasar Kota Sragen - Terminal Pilangsari - Sambirejo - Jetis – Balong Pergi Pulang (beroperasi jam 24.00 hingga 15.00 WIB)
- h. Jalan aspal hotmix lebar 4-6 m dan dapat dilalui bus pariwisata ukuran besar.

Potensi yang ada di Desa Wisata Betisrejo, cukup beragam baik dari pertanian, permainan, kuliner, maupun seni pertunjukan lokal. Atraksi yang bisa dinikmati dengan menonton atraksi kesenian lokal, seperti : bambu gila, kuda lumping, reog, koreografi pencak silat, macapatan, dan fragmen bocah.



Gambar 2. Atraksi Seni Reog di Desa Wisata Betisrejo
Sumber : Dok. Nanang, 2015

1. Kondisi dan Potensi Desa Sukorejo

Sepanjang jalan pedesaan, pengunjung akan disuguhi keindahan panorama alam bernuansa agraris. Di Sukorejo dapat ditemui tata letak persawahan terasiring mirip di Pulau Bali. Menurut cerita sesepuh desa, pola terasiring ini muncul pertama kali pada masa

pemerintahan KGPAA Mangkunegara IV (1853-1881) yang menitahkan para petani untuk mengadopsi tata letak persawahan khas Pulau Dewata.

Sebagian petani di Sukorejo telah mengembangkan cara bertani organik sejak tahun 2001 dan menjadi produsen terbesar beras organik di Jawa Tengah. Di sini, pengunjung dapat mengamati proses bertani padi secara organik, serta diperbolehkan membeli langsung di lokasi langsung. Dari arah sebuah dataran tinggi, tampak aliran sungai menganak ular di dasar lembah. Pengunjung yang tergoda boleh bermain air di bagian sungai yang dangkal. Oleh warga Sukorejo, arah alir sebuah anak sungai sengaja disudet untuk mengisi kolam renang Telaga Bandut. Kolam renang ini dibangun khusus untuk anak-anak.



Gambar 3. Wisatawan Berkeliling Naik Sepeda di Desa Sukorejo
Sumber : Dok. Nanang, 2015

Potensi yang diunggulkan di Desa Jetisrejo berupa kegiatan, yaitu belajar bertani padi secara organik dan membuat pupuk dan pestisida organik, selain itu obyek wisata alam dengan menikmati pemandangan alam dan *outbond*, antara lain : game lumpur, game air di kolam renang Telaga Bandut Sukorejo, berhanyut dengan ban (*raft tire/ tubing*) di Sungai Sawur, dan bersepeda keliling desa (*fun bike*).

2. Kondisi dan Potensi Desa Jetis

Potensi di Desa jetis berupa perkebunan dan pertanian yang berbasis tanaman organik. Seperti di Dukuh Toro, Desa Jetis banyak perkebunan sayuran dan buah-buahan, seperti : durian, salak, rambutan, mangga, atau buah naga. Lokasi yang bisa dikunjungi untuk melepas lelah yang dinamakan Griya Sehat Mbah Miyono, lokasi ini adalah area pertanian terpadu (*mix farming*). Mbah Miyono sudah biasa didatangi pengunjung untuk belajar berkebun dan berternak secara organik, membuat pupuk, pestisida, bertanam buah dalam pot (*tabulampot*) secara organik dapat

dipelajari di sini. Disini juga bisa dilatih untuk membuat dan belajar meracik ‘jamu KB untuk Tikus’. Ramuan ini memang tidak mematikan, tapi ampuh memandulkan tikus sehingga tak mampu membuat koloni. Tak jauh dari ‘Griya Sehat Mbah Miyono’, terdapat mata air Sendang Panguripan di Dukuh Sambilenguk. Kolam pemandian air panas ini berada di tepi hutan Suaka Margasatwa Alas Tunggangan. Lokasi ini sudah sering digunakan sebagai arena outbond. Selain outbond, aktivitas yang dapat dilakukan antara lain: berkemah; jelajah hutan (*jungle tracking*); bersepeda berkeliling desa (*fun bike*); berhanyut di sungai Tohpati dengan ban (*raft tire/ tubing*). Potensi alam lainnya, berupa air terjun Watu Ijo di hulu Sungai Teleng.



Gambar 4. Obyek Air Terjun Watu Ijo di Desa Jetis
Sumber : Dok. Nanang, 2015

Lebih ke hilir, tergeletak sejumlah batu pipih (Watu Pipih) raksasa seukuran meja pingpong. Lokasi ini berjarak hanya sepelemparan batu dari Sendang Panguripan. Penampang atas batu pipih sedikit terendam di bawah permukaan kali, sehingga air masih bisa lewat cukup deras di atasnya sehingga wisatawan bisa merebahkan dan telentang di atas batu pipih ini.



Gambar 5. Atraksi Menanam Padi Area Persawahan di Desa Jetis
Sumber : Dok. Bening, 2015

Wisata kuliner sudah disediakan oleh warga telah sedia jajanan khas Desa Jetis, seperti : tahu-tempe bacem, pisang bakar (*owol*), dan jadah bakar atau pilih menu yang lebih berat, seperti ikan bakar dengan sambal lalapan, nasi gundangan, nasi pecel, sayur trancam, sayur lodeh, dan lain sebagainya dengan minuman buah kelapa muda atau wedang jahe.

Aktivitas wisata utama yang ada di Desa Jetis, berupa :

- a. Berkebun organik di *mix farming* Griya Sehat Mbah Miyono, antara lain : Mempelajari pembuatan pupuk organik dan pestisida, mempelajari pembuatan Jamu KB untuk tikus, dan praktek berkebun di polibag atau tanaman buah dalam pot (*tabulapot*).
- b. Bertani di sawah: menabur pupuk, menanam padi, mengoperasikan traktor sawah (opsional)
- c. Menyadap pohon karet
- d. Memerah Susu Kambing Ettawa
- e. Belanja sayur mayur/ buah dan ikan air deras langsung dari petani
- f. Menikmati air terjun Watu Ijo dan pijat air deras Watu Pipih
- g. Wisata *outbond* : bermain *game* di area sawah, bermain *game* air di Sendang Panguripan Air Panas dan Watu Ijo Sambilenguk-Jetis, mencari jejak (*rally*), jelajah kampung (*kampung tracking*) dengan jalan kaki atau bersepeda, Jelajah hutan (*jungle tracking*) dengan berjalan kaki atau bersepeda, berhanyut dengan ban (*raft tire/ tubing*) di sungai Jetis.
- h. Berkemah
- i. Mengamati satwa landak di Suaka Margasatwa Alas Tunggangan di Desa Jetis dan mengenal botani hutan (opsional).



Gambar 6. Arena Bermain di Sawah untuk Anak di Desa Wisata Betisrejo
Sumber : Dok. Bening, 2015

3. Kondisi dan Potensi Desa Jambeyan

Desa Jambeyan dikenal sebagai sentra camilan berbahan baku singkong. Sedikitnya terdapat 21 industri rumah tangga yang mengolah kripik, gethuk, dan tape. Kripik berbahan singkong khas Jambeyan dikenal dengan nama Trowolo. Cara membuatnya berbeda dengan kripik singkong biasa. Trowolo dibuat dari singkong yang digiling menjadi adonan lembut. Adonan kemudian dibumbui, diiris tipis, dikeringkan, dan digoreng.

Selain itu beberapa keluarga juga memproduksi tahu dan tempe. Anda yang tergila-gila pada pengobatan alternatif singgahlah ke klinik terapi sengat lebah dan depot jamu milik Mas Kabul. Letaknya di Dukuh Gamping Jambeyan. Tak jauh dari Depot Jamu ‘Mas Kabul, terdapat situs bersejarah Makam Joko Budug yang memiliki nisan sepanjang 8 meter.

Menurut hikayat, Joko Budug adalah pemuda sakti yang membangun terowongan air raksasa. Terowongan seukuran dua manusia dewasa ini menyudet Sungai Sawur, menembus bukit batu dan dialirkan menuju perkebunan pisang milik bangsawan lokal. Joko Budug mengerjakannya seorang diri dan hanya beralatkan pelepah pisang untuk melubangi bukit. Reruntuhan terowongan air masih dapat disaksikan, namun kebun pisang sudah tak ditemukan bekasnya. Di dekat terowongan air tergeletak batu dengan relief tapak kaki yang diyakini sebagai jejak Joko Budug. Aktivitas wisata utama yang ada di Desa Jambeyan, berupa :

- e. Wisata ziarah dan sejarah situs makam Joko Budug.
- f. Melihat proses pembuatan kripik trowolo, getuk, tape, tahu, tempe, dan criping singkong.

- g. Terapi sengat lebah dan meracik jamu sederhana di depot Mas Kabul.
- h. Menikmati senja di Telaga Bayut.

Alasan pemilihan pelatihan sablon konveksi khususnya untuk souvenir tidak dapat dipisahkan dengan teknologi sablon (cetak saring), disebabkan selain mutu desain visualnya dan kenyamanannya, souvenir berbasis konveksi (kain/t-shirt) bergantung pula kepada kualitas teknik sablon. Selain itu, perkembangan jasa sablon telah tumbuh dengan pesatnya sekaligus menjadi salah satu bidang industri kreatif yang sedang digalakkan oleh pemerintah Indonesia sekarang ini. Banyak industri kecil yang menyasar produk sablon t-shirt dengan beragam aspek baik dari segmentasi, desain visualnya, teknik dan bahan t-shirt yang bervariasi, seperti contoh : C59 dari Bandung, Joger dari Bali, Dagadu dari Yogyakarta, serta banyak daerah lain yang mempunyai segmentasi dengan mengangkat budaya lokal setempat untuk diangkat menjadi souvenir berupa t-shirt.

Sablon sendiri pada dasarnya adalah kerja mencetak. Secara umum sablon kemudian dikenal sebagai bagian dari cetak grafis. Media cetak grafis sendiri bermakna penggandaan citra. Sebelum kata cetak mempunyai makna, seni simbol yang diperbanyak, dibuat satu persatu, bagian demi bagian : *peng-line-art-an*, pewarnaan, *finsihing* dengan *lettering*.⁵

Pelatihan teknik cetak saring bagi warga desa dan pengelola desa wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen dilandasi alasan bahwa masih minimnya pelatihan baik formal maupun informal untuk memberdayakan masyarakat, teknik cetak saring tidak memerlukan modal yang besar, tidak memerlukan tempat yang luas, serta masih luas pangsa pasar yang membutuhkan jasa percetakan khususnya sablon (cetak saring) serta belum adanya souvenir khas di obyek desa wisata tersebut. Pelatihan yang mencoba diterapkan bagi masyarakat umum akan menitikberatkan aspek pengajaran sebagai unsur pokok dengan penggunaan aspek media pembelajaran yang tepat. Hal ini sesuai dengan pernyataan :

Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidaklah berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan sebenarnya. Sebagai contoh adalah model. Model sekalipun merupakan gambaran nyata dari objek dalam bentuk tiga dimensi tidak dapat dikatakan realistis sepenuhnya. Sungguhpun demikian model sebagai media pengajaran dapat memberi makna terhadap isi pesan dari keadaan yang sebenarnya.⁶

⁵ Heru Granito. *Panduan Usaha Sablon T-Shirt*. Media Pressindo, Yogyakarta, 2008. h. 22

⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo, Bandung . 2009.h. 9

Melalui model pelatihan yang disesuaikan dengan karakter masyarakat di Desa Wisata Betisrejo sehingga materi pelatihan bisa diterima dengan tepat sehingga manfaat dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bisa meningkatkan perekonomian sekaligus mengembangkan desa wisata sebagai tujuan wisata yang favorit.

2. Permasalahan Mitra

Faktor penting keberadaan desa wisata adalah peran serta warga masyarakat dalam pengelolaan desa tersebut. Selain faktor tersebut, kawasan desa wisata juga dipersyaratkan memiliki berbagai fasilitas untuk menunjangnya sebagai kawasan tujuan wisata. Fasilitas-fasilitas yang seyogyanya ada di suatu kawasan desa wisata antara lain: sarana transportasi, telekomunikasi, kesehatan, dan akomodasi. Tidak kalah pentingnya, aspek pengadaan souvenir (cinderamata) sebagai media buah tangan juga perlu dipikirkan, selain juga untuk media promosi yang efektif. Berdasarkan observasi yang didapatkan dari kondisi mitra tersebut yaitu Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen dapat dijelaskan ke dalam tiga aspek permasalahan dari mitra, yaitu :

- d. Belum adanya souvenir (cinderamata) sebagai media kenang-kenangan dari Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen sehingga dapat berfungsi menjadi media promosi yang efektif.
- e. Masih minimnya aksesibilitas akan pelatihan keterampilan ketrampilan teknologi cetak saring dalam kegiatan untuk meningkatkan keterampilan yang bermanfaat bagi warga desa khususnya menunjang pengadaan souvenir ciri khas desa wisata. Selain hal tersebut masih kurangnya perhatian masyarakat dan pemerintah sehingga pelatihan-pelatihan atau peningkatan keterampilan dirasa masih kurang baik kepada warga desa pada umumnya dan pengelola desa wisata pada khususnya.
- f. Belum adanya media, metode, dan materi pelatihan yang sesuai dengan karakter peserta pelatihan yang disebabkan oleh belum ada lembaga formal maupun non formal (lembaga pelatihan keterampilan teknik saring untuk pembuatan souvenir) yang menyediakan sarana pelatihan yang memadai.

3. Media Pelatihan Teknik Sablon

Pelaksanaan Pengabdian pada masyarakat kepada masyarakat pengelola Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen sudah dilaksanakan sebanyak 6 (enam) tatap muka. Tahapan

pelatihan yang sudah dilaksanakan dapat dibagi menjadi dua bagian yang terdiri dari beberapa materi, yaitu:

a. Tahap Penyusunan Modul Panduan Pelatihan

Tahapan penyusunan modul pelatihan berdasarkan sumber referensi baik tertulis maupun visual dengan mengambil sumber baik dari buku, tutorial dan sumber internet. Penyusunan modul dirancang agar mudah dipahami dan dapat langsung diterapkan oleh peserta dari masyarakat masyarakat pengelola Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen. Modul lebih diutamakan lebih dominan gambar atau foto yang berfungsi agar pelatihan yang bersifat teknologi tepat guna dapat diterima masyarakat awam.

b. Tahap Pengenalan Teknik Sablon Konveksi Secara Umum

Dalam tahapan ini hasil yang dicapai bahwa peserta pelatihan mendapat materi pengetahuan mengenai seputar teknik sablon secara umum, baik sejarah teknik sablon, istilah dan teknik yang berhubungan dengan sablon, prospek dan potensi dari ketrampilan sablon. Selain itu dari pelatihan selama 2 tatap muka didapat bahwa pelatihan dengan peserta dari Desa Wisata Betisrejo, Sambirejo, Sragen memang lebih mengutamakan pemberian materi melalui media demonstrasi dan menggunakan tayangan baik dua dimensi maupun audiovisual. Melalui media demonstrasi yang dapat menjelaskan mengenai ketrampilan teknik sablon dimana peserta akan langsung mengenal dan mengetahui apa saja materi yang diberikan walaupun tenaga penerjemah tetap diperlukan sebagai jembatan untuk hal-hal detil yang ditanyakan oleh peserta ataupun hal yang perlu dijelaskan lebih rinci dari materi pelatihan. Media tayangan audiovisual lebih diminati dikarenakan lebih menarik dan para peserta dapat melihat langsung materi dengan berulang-ulang mengenai ketrampilan sablon. Materi tersebut didapat dari unggahan dari internet.



Gambar 1. Pengenalan Teknik Sablon Secara Umum
(Sumber : Dok Basnendar 2016)

g. Tahap Pengenalan Peralatan dan Bahan Sablon (Cetak Saring)

Tahapan ini hasil yang dicapai dengan materi yang lebih detil mengenai peralatan dan bahan sablon, dimana peserta mengetahui fungsi dan kegunaan baik peralatan utama maupun peralatan pembantu teknik sablon, sedangkan materi bahan sablon, berupa bahan pewarna (cat) dan cairan kimia lainnya sebagai bahan pendukung teknik sablon. Peserta bisa mengetahui akan manfaat dan cara pengoperasian peralatan dan bahan yang digunakan dalam ketrampilan tersebut, baik melalui tayangan presentasi maupun modul yang dibagikan. Metode demonstrasi tetap dominan dalam tahapan ini dikarenakan karakteristik pelatihan dengan metode praktek langsung.



Gambar 2. Proses Praktek Langsung Pelatihan Sablon
(Sumber : Dok. Basnendar 2016)

4. Kesimpulan

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat mengenai teknik sablon ini dapat berjalan dengan lancar dimana antara peserta dan tim fasilitator dapat terjalin kerjasama dengan baik selama proses pelatihan. Ketersediaan peralatan dan bahan yang diperlukan dalam pelatihan sablon yang dirasa cukup memadai, ditunjang dengan ruang maupun lokasi pelatihan, serta media pembelajaran baik berupa modul/*handout*, media presentasi baik berupa *software PowerPoint* maupun media audiovisual. Kesimpulan yang bisa diambil dari proses pelatihan ini adalah :

4. Pelatihan sablon berisi materi teknologi tepat guna menjadi wahana yang sangat dibutuhkan masyarakat umum, khususnya pengelola Desa Wisata Betisrejo, Sragen sebagai bekal untuk membuka wawasan yang bermanfaat nantinya.
5. Pemilihan media pembelajaran atau media pemberian materi pelatihan sangat berpengaruh bagi penerimaan materi yang diajarkan khususnya bagi warga masyarakat pengelola Desa Wisata Betisrejo, Sragen.
6. Diperlukan koordinasi antara *stakeholder* yang berkompeten terhadap pengembangan desa wisata, baik antara masyarakat, pemerintah maupun akademisi dalam memberi ketrampilan yang sejenis yang bermanfaat ke depannya bagi warga masyarakat pengelola Desa Wisata Betisrejo, Sragen.

Daftar Pustaka

- Heru Granito. 2008. *Panduan Usaha Sablon T-Shirt*, Yogyakarta, Media Pressindo.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung, Sinar Baru Algensindo,
- Profil Gerkatin Solo. Brosur DPC Gerkatin 2012.
- Artikel *Gerkatin Solo*, *Impikan Fasilitas Umum Ramah Tuna Rungu*, Harian Joglosemar, Sabtu, 17 Maret 2012 hal. 17.

LAMPIRAN 4

Dokumentasi Foto Pelaksanaan Kegiatan





LAMPIRAN 3

CATATAN HARIAN (LOGBOOK)

No	Tanggal	Kegiatan
1.	1 Juni 2016	Melakukan rapat koordinasi dengan anggota tim pelaksana PPM Konsumsi Rapat Dokumen : Kuitansi pembelian
2.	3 Juni 2016	Melakukan studi pustaka mengenai ketrampilan teknik sablon di perpustakaan FSRD ISI Surakarta
3.	4 Juni 2016	Melakukan observasi ke Desa Wisata Betisrejo, Sragen
4.	5 Juni 2016	Menyusun modul pelatihan berdasarkan buku referensi yang didapatkan yang berisi materi pengenalan teknik sablon secara umum. Dokumen : Print out Modul
5.	6 Juni 2016	Menyusun media presentasi dengan software PowerPoint Dokumen : Print out Presentasi
6.	8 Juni 2016	Pembelian bahan sablon Dokumen : Kuitansi pembelian
7.	10 Juni 2016	Menyusun media presentasi dengan <i>searching</i> di internet
8.	17 Juni 2016	Pembelian bahan sablon Dokumen : Kuitansi pembelian
9.	24 Juni 2016	Surat Undangan kepada peserta pelatihan baik dari Desa Wisata Betisrejo, Sragen
10.	25 Juni 2016	Pembelian peralatan dan bahan sablon Dokumen : Kuitansi pembelian
11.	27 Juni 2016	Tahapan Persiapan dengan rapat koordinasi untuk persiapan baik tempat, peserta, dan peralatan (alat dan bahan sablon)
12.	19 Juli 22016	Pembelian bahan sablon Dokumen : Kuitansi pembelian
13.	22 Juli 22016	Pembelian ATK bagi peserta pelatihan Dokumen : Kuitansi pembelian
14.	23 Juli 2016	Pengadaan backdrop pelatihan sablon Dokumen : Kuitansi pembelian
15.	27 Juli 2016	Pembelian peralatan dan bahan sablon Dokumen : Kuitansi pembelian
16.	31 Juli 2016	Penggandaan materi modul Dokumen : Kuitansi penggandaan
17.	20 Agustus 2016	Pembelian bahan sablon Dokumen : Kuitansi pembelian
18.	21 Agustus 2016	Observasi ke lokasi tempat pelatihan sablon dilaksanakan
19.	22 Agustus 2016	Pembelian peralatan sablon Dokumen : Kuitansi pembelian
20.	23 Agustus 2016	Pembelian konsumsi bagi peserta pelatihan Dokumen : Kuitansi pembelian
21.	24 Agustus 2016	Tatap muka I Tahap pengenalan teknik sablon secara umum Dokumen : Presensi peserta

22.	30 Agustus 2016	Pembelian konsumsi bagi peserta pelatihan Dokumen : Kuitansi pembelian
23.	31 Agustus 2016	Tatap muka II Materi teknik sablon dengan variasi media cetak (plastik, kertas, kain, dll.) Dokumen : Presensi peserta
24.	6 September 2016	Pembelian konsumsi bagi peserta pelatihan Dokumen : Kuitansi pembelian
25.	7 September 2016	Tatap muka III Tahap pengenalan teknik sablon konveksi Dokumen : Presensi peserta
26.	13 September 2016	Pembelian konsumsi bagi peserta pelatihan Dokumen : Kuitansi pembelian
27.	14 September 2016	Tatap muka IV Tahap pengenalan peralatan teknik sablon Dokumen : Presensi peserta
28.	16 September 2016	Pembelian bahan sablon untuk sablon konveksi (T-Shirt) Dokumen : Kuitansi pembelian
29.	20 September 2016	Pembelian konsumsi bagi peserta pelatihan Dokumen : Kuitansi pembelian
30.	21 September 2016	Tatap muka V Tahap pengenalan bahan teknik sablon Dokumen : Presensi peserta
31.	3 Agustus 2016	Rapat koordinasi tim pelaksana IbM untuk evaluasi pelaksanaan IbM Konsumsi Rapat Dokumen : Kuitansi pembelian
32.	9 Agustus 2016	Pembelian konsumsi bagi peserta pelatihan Dokumen : Kuitansi pembelian
33.	10 Agustus 2016	Tatap muka VI Tahap praktek fungsi dan kegunaan alat dan bahan teknik sablon Dokumen : Presensi peserta
34.	11 Agustus 2016	Mengedit foto dokumentasi pelatihan sablon untuk keperluan laporan kemajuan pelaksanaan IbM Dokumen : Dok. Foto Kegiatan
35.	12 Agustus 2016	Mencari dan menyusun kliping artikel liputan pelaksanaan IbM yang dimuat di media cetak baik lokal maupun nasional Dokumen : Kliping media cetak (surat kabar)
36.	13 Agustus 2016	Penyusunan Draft Artikel Jurnal Ilmiah Konsumsi Rapat Dokumen : Kuitansi pembelian
37.	14 Agustus 2016	Penyusunan Laporan Kemajuan Pelaksanaan IbM Konsumsi Rapat Dokumen : Kuitansi pembelian
38.	15 Agustus 2016	Penggandaan dan Pengumpulan Laporan Kemajuan Pelaksanaan IbM Dokumen : Kuitansi pembelian
39.	16 Agustus 2016	Pembelian Peralatan Sablon untuk tatap pelatihan lanjutan Dokumen : Kuitansi pembelian
40.	22 Agustus 2016	Pembelian konsumsi bagi peserta pelatihan

		Dokumen : Kuitansi pembelian
41.	23 Agustus 2016	Tatap muka VII Tahap praktek merancang desain untuk sablon kaos Dokumen : Presensi peserta
42.	27 Agustus 2016	Rapat koordinasi tim pelaksana IbM untuk pelaksanaan IbM Konsumsi Rapat Dokumen : Kuitansi pembelian
43.	28 Agustus 2016	Pembelian konsumsi bagi peserta pelatihan Dokumen : Kuitansi pembelian
44.	30 Agustus 2016	Tatap muka VIII Tahap praktek merancang desain untuk sablon kaos Dokumen : Presensi peserta
45.	2 September 2016	Rapat koordinasi tim pelaksana untuk pelaksanaan PPM Konsumsi Rapat Dokumen : Kuitansi pembelian
46.	3 September 2016	Pembelian Peralatan Sablon untuk tatap pelatihan lanjutan Dokumen : Kuitansi pembelian
47.	6 September 2016	Pembelian konsumsi bagi peserta pelatihan Dokumen : Kuitansi pembelian
48.	7 September 2016	Tatap muka IX Tahap praktek membuat film sablon Dokumen : Presensi peserta
49.	11 September 2016	Rapat koordinasi tim pelaksana untuk pelaksanaan PPM Konsumsi Rapat Dokumen : Kuitansi pembelian
50.	12 September 2016	Pembelian Peralatan Sablon untuk tatap pelatihan lanjutan Dokumen : Kuitansi pembelian
51.	13 September 2016	Pembelian konsumsi bagi peserta pelatihan Dokumen : Kuitansi pembelian
52.	14 September 2016	Tatap muka X Tahap praktek sablon (merakel) Dokumen : Presensi peserta
53.	20 September 2016	Mengedit foto dokumentasi pelatihan sablon untuk keperluan laporan akhir pelaksanaan IbM Dokumen : Dok. Foto Kegiatan
54.	30 September 2016	Penyusunan Artikel Jurnal Ilmiah Konsumsi Rapat Dokumen : Kuitansi pembelian
55.	2 November 2016	Penyusunan Laporan Akhir Pelaksanaan PPM Konsumsi Rapat Dokumen : Kuitansi pembelian
56.	3 November 2016	Penggandaan Laporan Akhir Pelaksanaan PPM Konsumsi Rapat Dokumen : Kuitansi pembelian